MINECRAFT 5 AÑOS PICANDO PIEDRAS Y CREANDO MUNDOS



Número 024
5,95 €// Canarias 6,10 €
GRUPO ZETA

PC | PS4 | Xbox One | Wii U | PS3 | Xbox 360 | PS Vita | 3DS | iOS | Android | Arcade | Retro

JASON ROHRER
El último superviviente de la escena indie

THE DIVISION
La apuesta de Ubisoft por los mundos persistentes

LLAMASOFT
El extraño encanto de las recreativas clásicas

BATTLEFIELD HARDLINE
Policías y ladrones en prime time



ESPECIAL E3 2014
SUNSET OVERDRIVE ■ HALO: THE MASTER CHIEF COLLECTION ■ BLOODBORNE ■ DESTINY ■ NO MAN'S SKY ■ SUPER SMASH BROS ■ EVOLVE ■ THE WITCHER 3: WILD HUNT ■ FAR CRY 4 ■ MORTAL KOMBAT X ■ CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE ■ DEAD ISLAND 2 ■ CUPHEAD ■ HYRULE WARRIORS ■ HYPER LIGHT DRIFTER ■ FORZA HORIZON 2 ■ RAINBOW SIX: SIEGE



adidas
NEO

JUSTIN BIEBER

live your style

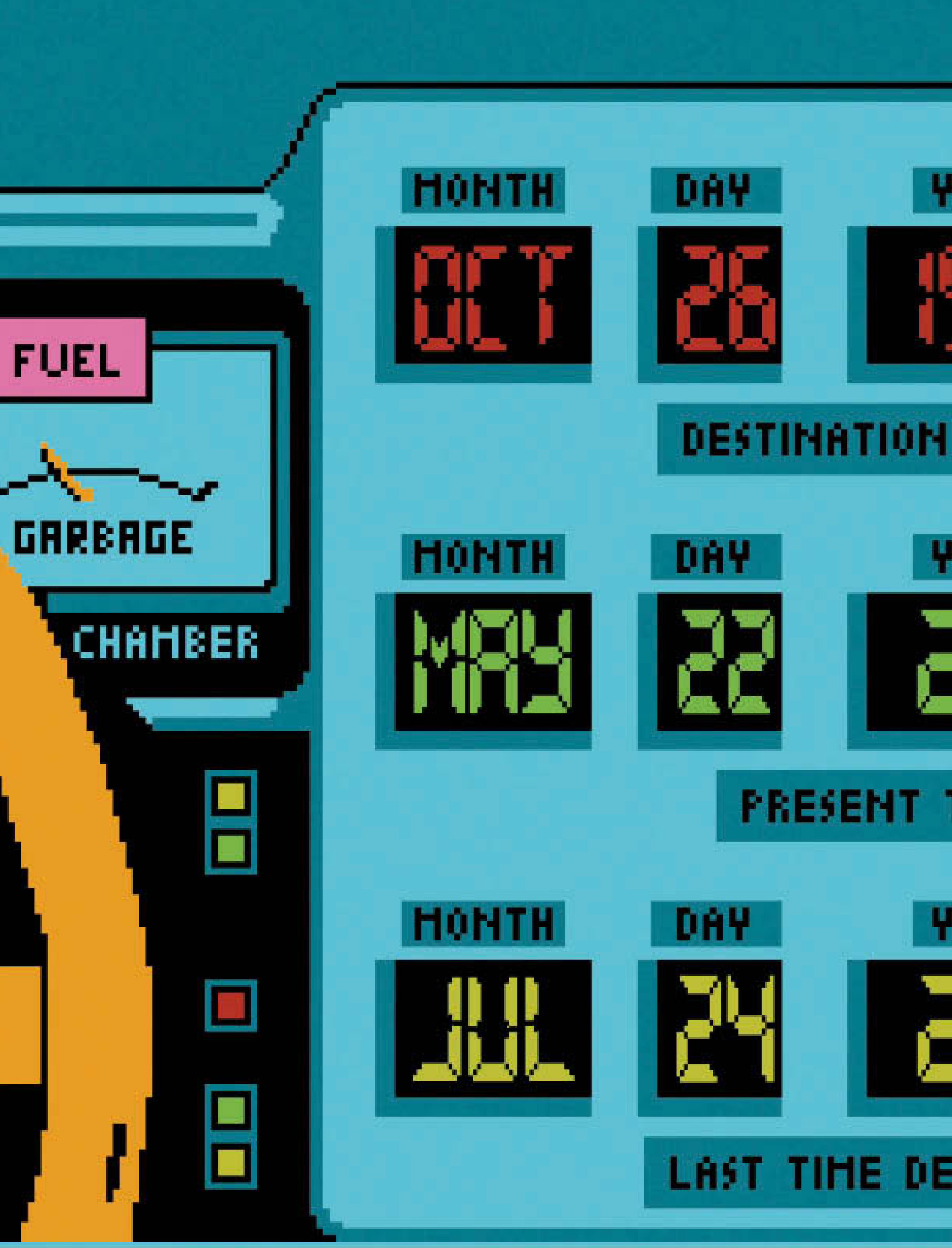
de venta en tiendas




Este mes es el más importante del año para cualquier seguidor de los videojuegos. La feria del E3 nos ha dejado bastante satisfechos, pese a las siempre odiosas ausencias. Venimos cargado de previas y de contenido sobre la feria, que para algo hemos sudado sangre yendo y viniendo de Los Ángeles.

No es lo único que traemos, pues este mes nos ha dado por hablar de distopías. En primer lugar, hemos echado la vista a un pasado absurdo donde los nazis ganaron la guerra y conquistaron el mundo (y hasta la luna). Wolfenstein The New Order nos ha encantado. Luego, hemos mirado al presente, y hemos visto que los teléfonos que hackean cuentas del banco y los vigilantes ciudadanos podrían ser demasiado reales. Watch Dogs tiene algunas ideas muy buenas. Por último, hemos mirado a un futuro cercano donde Nueva York ha sido tomada por la enfermedad y donde la única manera de sobrevivir al clima y a la adversidad es luchando en grupo. The Division tiene una pinta fantástica, lástima que se vaya para 2015, o más tarde.

Evidentemente, siempre queda espacio para el retro y para dar segundas oportunidades a esos juegos que a muchos se les han escapado, así que no queremos entretener mucho más. A leer se ha dicho.

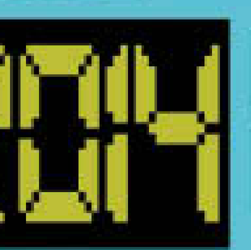


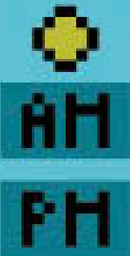
FUEL
GARBAGE
CHAMBER
MONTH
DAY
OCT
26
DESTINATION
MONTH
DAY
MAY
22
PRESENT
MONTH
DAY
JUL
24
LAST TIME

EAR HOUR MINUTE
385 AM PM 01 21
TIME

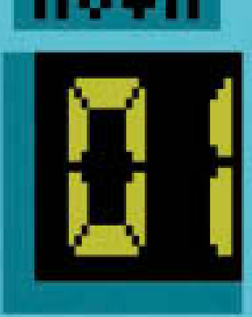
EAR HOUR MINUTE
204 AM PM 01 48
TIME

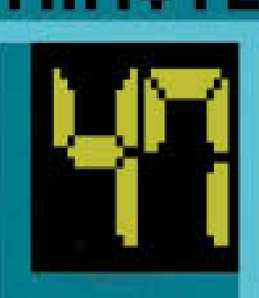










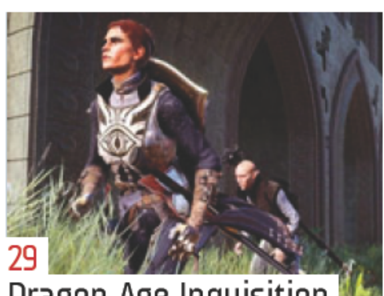


HOUR MINUTE
PARTURE

Sumario

EL DEBATE

PREVIEWS



29 Dragon Age Inquisition

REPORTAJES

ANÁLISIS

ESPECIAL

La mayor feria de videojuegos del mundo viene cargada de novedades. No te las pierdas, porque te sorprenderán.



El Debate

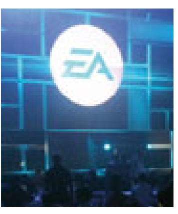
(UN TITULAR OBVIO)

Asco y miedo en Los Ángeles

→ La feria del E3 vista a través de los ojos de un primerizo no es la realización de un sueño (americano), sino un choque con la realidad de este mundillo.

Los Ángeles es una ciudad donde con 20º hace un calor de infarto por culpa de la humedad, en la que hay un loco en cada esquina y donde un vagabundo puede intentar atracarte con tan buena suerte de que otro se encare con él y tú te pires. Esto último me pasó a mí. En este infierno en la Tierra donde el problema racial y social de EEUU es patente con tan solo estar cinco minutos en la calle, se celebra una feria de videojuegos llamada 'el E3' donde las compañías de videojuego ponen toda la carne en el asador y la dejan haciéndose hasta el siguiente E3, o eso parece, dado que más de la mitad de los juegos anunciados se va tranquilamente para 2015 sin vergüenza alguna: *The Order: 1886, Batman: Arkham Knight, Halo 5: Guardians, Star Wars: Battlefront, Rainbow Six: Siege*... y la lista sigue y sigue.

Este ha sido mi primer E3 y, pese a lo negro que me lo pintaban, lo he soportado bastante bien y creo que volvería sin problemas. Reconozco que me ha gustado ver de cerca todo el meollo y trabajar mano a mano con las fuentes, pero también creo que hace aclarar una cosa: no es lo mismo verlo desde casa que in situ, pese a que la diferencia cada vez sea menor gracias a las conferencias emitidas en vídeo o el streaming hecho por Twitch. T tampoco es lo mismo tener que trabajar allí que hacerlo desde casa. El E3 es un acontecimiento que separa sin duda al profesional del simple fan del videojuego, porque para el primero es un castigo físico y moral enorme y para el segundo es donde todos los juegos que va a jugar en breve o a medio plazo se anuncian.



Arriba Aunque la conferencia de EA era la más acogedora, su estrategia fue la peor: a nadie le gusta ver vídeos de juegos a medio hacer y en los que no se muestra nada sobre ellos.

The Last Guardian ni está ni se le espera, pero sigue en desarrollo, según ha asegurado Sony

EL DÍA MÁS tranquilo es el de las conferencias, donde las compañías habilitan autobuses para llegar de una a otra, sin parar. La primera empezó a las 9 de la mañana de allí y la última a las 6 de la tarde, y pese a durar solo hora y media cada una, se pierde todo el día. Sin comer apenas, aguantando colas inmesas y sufriendo el calor húmedo de la ciudad. El segundo día, el de apertura, empieza relativamente tarde, a las 12, y acaba a las 6. Seis horas en las que lo único que comí fue una barrita energética. Por testimonios de otros compañeros, esto fue algo normal. ¿Por qué? Porque no hay tiempo para salirse de la feria y comer, tampoco para hacerlo dentro: hay tanto que ver y tanto que patear para ir de un stand a otro, de un edificio a otro, que parar no es una opción. Y el resto de días, más de lo mismo. No entiendo cómo el periodista medio de videojuegos, esto es, un señor ya no tan joven, con sobrepeso, que apenas se mueve en su día a día de regurgitar



SEGÚN THE ELECTRONIC SOFTWARE ASSOCIATION, AL E3 DE ESTE AÑO ACUDIRON 48.900 VISITANTES

Nintendo sigue distanciándose de la feria con muy buenos resultados para su imagen y su alicaída Wii U: su Direct con Robot Chicken fue lo más



notas de prensa y de jugar a la consola mientras come Doritos y bebe Mountain Dew, aguanta semejante ritmo, aunque creo que sé por qué: los regalos de las compañías. Raro es el 'periodista' que no lleva un bolsa con un buen detalle de la presentación del juego X de la compañía Y. CD Projekt, los desarrolladores de *The Witcher 3*, regalaron una estatua bastante grande del protagonista del juego a todo el que asistiera a su presentación. El resultado: que al día siguiente había varias de ellas en eBay a la venta por encima de los 400 euros. Esta es la profesionalidad que se respira en el E3 todo el rato, entre sudor de bloguero y babas de youtuber, aunque afortunadamente, este año las 'babes' eran minoría. ¿Es posible que esta industria esté madurando y que la mujer ya no sea tratada como un objeto o algo prescindible?

No, para nada. Como bien apuntaron muchos medios estadounidenses, aunque casi ninguno de los grandes españoles (total, para qué: ellas no les dan visitas), hubo más cabezas decapitadas que mujeres en las presentaciones de los videojuegos. Esta vergüenza la remató Ubisoft con sus explicaciones de por qué *Assassin's Creed Unity* no tenía una mujer en su grupo de cuatro asesinos protagonistas: "sale muy caro". Olé sus cojones franceses.

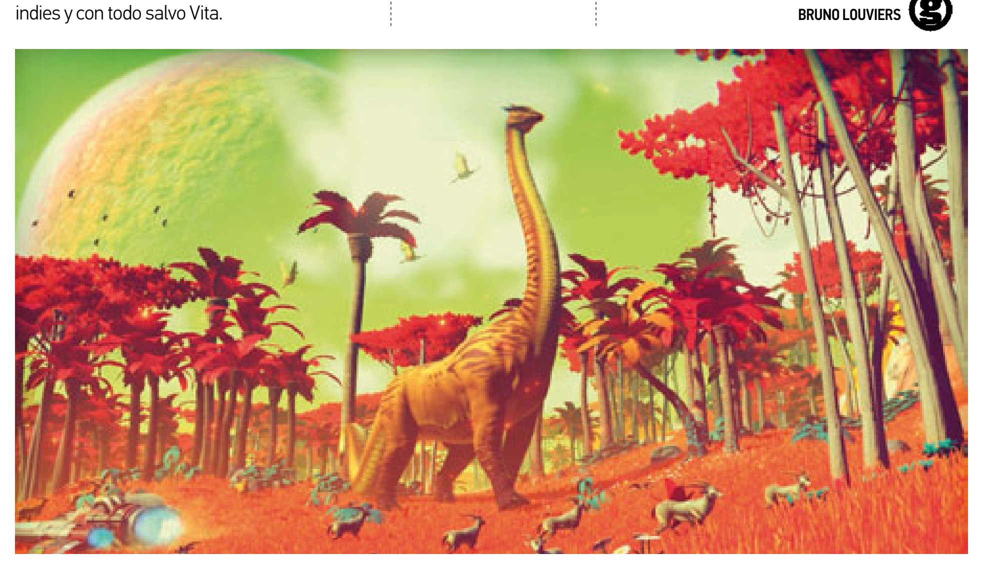
SI TENGO QUE destacar algo positivo del E3, esto sería el trato que se está dando cada vez más a los videojuegos independientes. Microsoft tenía habilitados unos 25 puestos de consolas con juegos pequeños, y Sony otros tantos para todas sus plataformas. Es irónico que las grandes compañías estén empezando a medírselas por sus juegos independientes además de por sus grandes exclusivas. Esto es algo fabuloso y que sí evidencia un cambio en la manera de hacer las cosas. El espacio que ocupó Devolver Digital en la conferencia de Sony sería algo impensable hace tan solo tres o cuatro años, pero ahí están.

Esta claro que las grandes compañías siguen partiendo el bacalao, y creo que este año todas lo han hecho muy bien. EA la que menos, porque apenas expuso sus juegos, aunque *Battlefield: Hardline* estuviera para jugar hasta en las casas de los que optaran a la beta. Microsoft recondujo de una vez su Xbox One y sorprendió a todos con su ritmo y sus juegos. *Sunset Overdrive* es una maravilla que me ha vendido una consola como si nada. Ubisoft demostró una vez más que Aisha Tyler es una diosa. Y Sony demostró su superioridad en distintos campos, como las exclusivas, los indies y con todo salvo Vita.

Arriba Nintendo se tiró a la piscina con todo el equipo. Anunció varios juegos nuevos, varias franquicias, algo casi inaudito en la compañía y, aunque no hizo conferencia al uso, fueron espontáneos y divertidos. Y eso se agradece mucho.

Es curioso porque, mientras rememoro todo esto con unos días de diferencia, sonrío. Me gustan los videojuegos, ver cómo se anuncian y todo eso; pero no me gusta cómo veo a la industria. La prensa no es profesional y las compañías fallan en cosas elementales, aunque en cosas como lo indie aprenden rápido. Espero que en el próximo E3 se pulan un poquito estas aristas y que las cosas vayan a mejor. Soy un ingenio, ¿verdad?

BRUNO LOUVIERS



Arriba No Man's Sky volvió a arrebatar un aplauso al público. Un juego hecho por cuatro desarrolladores recibió la misma ovación que Destiny o Uncharted. Y aunque los periodistas no deberían aplaudir en esta clase de evento por una cosa llamada profesionalidad, no deja de ser algo increíble. Lo indie tiene un hueco cada vez más grande en el corazón del público.



ESTE AÑO EL E3 A CONTADO CON 200 EXPOSITORES, 30 MENOS QUE LA EDICIÓN ANTERIOR



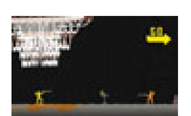


(JUGAR EN LA MISMA CASA ES SIGLO XX)

La Muerte del Multi Local

→ Durante este paréntesis abierto por Mario Kart 8 y que cerrará Super Smash Bros. Brawl, en **games™** queremos repasar qué es lo que ha pasado con una de las señas de identidad del juego en consolas: ¿Quién ha matado al Señor Pantalla Partida?

Tener amigos en la adolescencia era muy fácil en tiempos de los 16-bit: "tengo Street Fighter II en casa" era como llevar encima un camión de donettes, tener Carisma 18 en la ficha y cabalgar un pony hecho de diamantes. El único obstáculo realmente importante era explicar a los padres para qué quería pads adicionales si eras hijo único; cómo decirles que querías revivir en casa una cultura forjada en el arcade, en el latigazo de las vidas infinitas de Double Dragon o los dinosaurios aplastados por burbujas de Taito, cuando el multijugador solo podía ser de cuerpo presente.



Arriba Solo un necio despreciaría *Nidhogg* por sus gráficos de Atari: tiene uno de los modos multijugador más atractivos, complejos y densos del último lustro.

El apogeo del multi local fue *GoldenEye 007*, con sus tiroteos en Nintendo 64 donde cuatro tipos gritones miraban cada uno a su esquinita de la pantalla (en 320x240, señora) en uno de los multis más desmadrados. El apogeo... y la caída. *GoldenEye* descubrió a una generación de jugadores en consola lo que los peceros ya sabían: que pegar tiros con gente en primera persona mola.

Apenas dos años después, los cibercafés de todo el planeta demostraron que mola mucho más con tu propia pantalla: *Counter-Strike* se comió el mundo, mientras Internet penetraba en los hogares. Incluso con lag y conexiones nefastas aquello parecía el futuro. Y las consolas querían su porción.



Dentro A *Splinter Cell: Conviction* le recordaremos siempre con cariño por su campaña cooperativa independiente.

NI DREAMCAST NI PlayStation 2 pudieron ofrecer un multijugador a la altura del PC, que además se abría a géneros inimaginables con el auge de los MMO. Xbox, en principio una consola sin posibilidades, consiguió hacerse un hueco gracias a *Halo*: jugar con un pad como en el mundo de los PC, en la tele grande. Xbox Live supuso el principio del fin de un multijugador cada día con menos posibilidades: los jugadores habían crecido y no era lo mismo pedirle a mamá una bandeja de bocatas de nocilla que gestionar la tele del piso de estudiantes. El declive de los juegos de lucha (derrotados por KO poligonal en un par de asaltos) y la irrupción final de Internet con PS3 y Xbox 360 (del PC ya ni hablamos) convirtieron en superfluo al segundo mando. Inútil, además: el multi local ya se había convertido en Singstar.

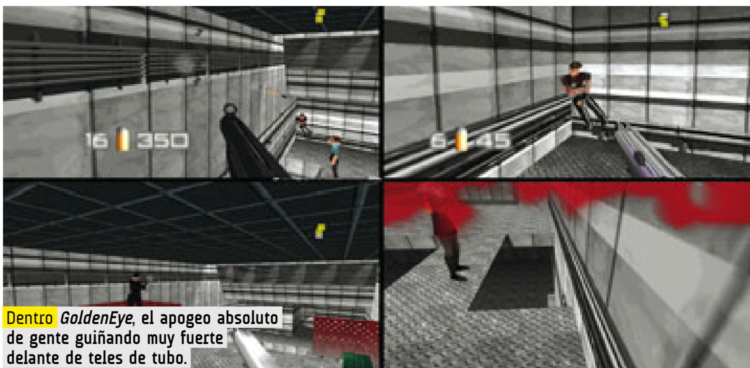
Sin embargo, el cierre de los servidores de Gamespy ha demostrado los peligros de lo puramente digital. Sí, la mayor parte de los más de 800 juegos tenían la densidad de población de Soria (aunque incluyese clásicos del calibre de *Red Dead Redemption*). Pero es otro aviso (que los juegos deportivos anuales conocen bien) de que el retro del futuro serán cajas llenas de discos que no hay manera de jugar o que quedarán mutiladas a campañas cortas y poco más: trata de explicarle a la chavalada del futuro por qué te gustaba tanto *Call of Duty* y no podrás.

Si algo aplaudimos siempre a Nintendo (aunque haya doblado la cerviz ante el DLC y demás) es que se dedica a formar jugadores sociales, a pensar juegos que ganan enteros en cuanto tienes visita: *Mario Kart 8* y el


NICK CHANNON RESCATA LA IDEA DE INCLUIR LIGAS FEMENINAS EN FIFA: "LLEVAMOS TIEMPO CONSIDERÁNDOLO"



Retro El reciente *Towerfall: Ascension* de PS4 supuso un inesperado retorno a los versus ebrios del pasado, tan contraintuitivos como imprevisibles.



Dentro *GoldenEye*, el apogeo absoluto de gente guiñando muy fuerte delante de teles de tubo.

> "La segunda pantalla puede ser la vía de recuperación del multijugador local"

próximo *Super Smash Bros* son otra muestra más del compromiso de los de Iwata con el videojuego clásico. Y no solo ellos: con las posibilidades actuales de segunda pantalla, integración de móviles y demás, y el tamaño y capacidades actuales de nuestras teles, el regreso del multi local podría ser cosa de un par de años. Las soluciones híbridas, como las adoptadas por Nintendo, nos parecen la mejor solución posible.

Y no es algo nuevo: puede que una Horda de *Gears* en pantalla partida perdiese fluidez, pero ganaba en complicidad de sofá. Mirad cómo se han reinventado los *party games* en este año, el futuro de *Singstar* o de *Just Dance*. Adiós, complejos instrumentos de plástico; hola, teléfonos móviles. Imaginad apps de segunda pantalla que funcionen como una pistola en un *House of the Dead* cooperativo; tabletas con algún tipo de implicación más allá del mapa churrero y un par de power-ups; o la llegada (que será en esta generación, que no lo dude nadie) del cacareado 'Internet de las cosas' al sector del videojuego.

Si el videojuego tradicional está en retroceso es, en parte, por aislar desde siempre al jugador en un ecosistema cerrado en el que no es fácil entrar (el segundo mando es una barrera, se mire como se mire). Y porque cada día resulta más difícil explicarle a nuestros seres próximos por qué el medio es asombroso: con "siéntate ahí y mira cómo juego con gente de Hong Kong" desde luego que no lo vamos a conseguir.



HAGÁMOSLO JUNTOS

→ Todavía quedan unos cuantos títulos que abrazan sin complejos la idea de que el roce hace al jugador.

PETARLO EN ROCKSMITH



Rocksmith es más la madre de todos los cursillos de guitarra eléctrica que un videojuego en sí, pero los modos Guitarcade y las competiciones de puntos funcionan muy bien con otro guitarrista. Enchufar dos guitarras a la consola en vez de al ampli hace maravillas para fumarse los ensayos con la conciencia tranquila.

EL GENOCIDIO SPARTAN DE HALO 4



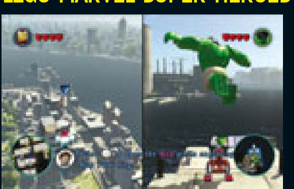
El respeto con el que 343 heredó la franquicia de Bungie se ha impuesto incluso a las formas actuales del sector, respetando hasta la posibilidad de soltar a cuatro tíos en pantalla partida dentro del entorno online con una sola cuenta de Xbox Live Gold. Esto es exactamente lo que defendemos: la posibilidad de hacer el cabra sin negar las virtudes de Internet.

GANG BEASTS: LA TOLLINA COMO ALFA Y OMEGA



Gang Beasts es un juego raruno, una alpha con el concepto más asno en años: la pelea de bar infinita. Con un poco de visibilidad, pasará de 'rareza de culto' a 'éxito inexplicable' en pocos meses. Porque la base ya la tiene: subirte a todo tipo de escenarios y zurrarle la pelota a tres de tus amigos para arrojar sus cuerpos a la nada. Consideradlo *Super Smash Bros; Hermann Tertsch at Toni 2 Edition.*

CONVERTIR NUEVA YORK EN PIECECITAS CON LEGO MARVEL SUPER HEROES



Pocas series hay tan entregadas al multi local como los *Lego* de TT. Los primeros ni siquiera admitían pantalla partida, limitando el espacio a la situación de los dos jugadores. Pero desde entonces han ido a más. En *Lego Marvel Super Heroes* lo bordan: dos jugadores que pueden desde ayudarse mutuamente con los combates y puzles hasta dedicarse a boicotear la progresión del otro a golpe de superpoderes de plástico colorido.



→ SQUARE ENIX PREPARA UN NUEVO FINAL FANTASY PARA 3DS: ULTIJUGADOR Y ALEJADO DE LOS TURNOS



(EL MEDIO NO ES EL MENSAJE)

Suda 51 se vuelve transmedia

→ *Ranko Tsukigime's Longest Day: Short Peace* es la última apuesta de Suda51, un juego inseparable de los cortos en los que se inspira, en busca una narrativa transmedia. ¿Es un anticipo del futuro o la última locura del diseñador? Mejor que nos lo cuente él.

L*ongest Day* es bastante peculiar: la duración ronda más o menos la de *Ground Zeroes*, aunque avivada con ese tono de arcade en el que la repetición y la búsqueda del hi-score alargan la vida del juego. Una especie de *Bit.Trip Runner* pasado por la coctelera estética de Suda51. El título convierte sus niveles en una mezcla de reflexión y sátira sobre el Japón contemporáneo, pero lo más curioso es que los citados niveles apenas suponen el 20% de la experiencia; el juego es inseparable de los cuatro cortos que lo acompañan (cada uno con su propia época histórica y su propio director), que van mucho más allá del complemento perezoso. *Possessions*, por ejemplo, estuvo nominado al Oscar en su categoría; y Katsuhiro Otomo dirige *Combustible*. Es decir, no es solo un juego, sino un proyecto multimedia con miras artísticas bastante elevadas.

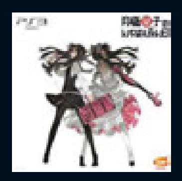
"Uchiyama, productor de Bandai Namco Games, me dijo que nunca se había hecho algo así; me hizo sentir muy orgulloso de realizar creado algo nuevo", explica Suda (director del juego) cuando le preguntamos por los motivos que le llevaron a embarcarse como productor de todo el proyecto. "El tema principal tanto de los cortos como del juego es 'Japón': cada apartado se centra en distintas eras del país. A *Ranko Tsukigime* le corresponde el Japón actual y, aunque me habría gustado representar las partes de animación en CGI, no pudimos por calendario, pero la colaboración de [el estudio de anime] Kamikazedouga le dio un estilo interesante".

CON LA IDEA de Japón como telón de fondo, *Short Peace* reparte sus sensaciones entre las piezas del proyecto: los cortos examinan las regiones y la historia del país y el juego de Suda ofrece elementos interactivos temáticos (aparte de las dosis de locura desmedida que esperamos de cualquier título suyo). "Es un reto de lo más interesante juntar a los jugadores y a los fans del anime, que ambos acepten el concepto sobre el que hemos construido *Short Peace*", explica Suda.

Está mezcla de canales supone un desafío para los desarrolladores: cuando el juego no se dirige sólamente a los jugadores. Si un título aparece como parte de un paquete que incluya cómic, novela, cine o incluso realidad aumentada, los desarrolladores no pueden olvidarse en ningún momento de que su audiencia potencial no es el jugador habitual de PC o consola. "La parte jugable del proyecto se hizo teniendo en cuenta que no todos los que comprasen *Short Peace* serían jugadores: ajustamos la dificultad para que cualquiera pudiese terminarlo, y nuestra prioridad era hacerlo accesible a todos los públicos, no diseñarlo teniendo en cuenta las tendencias del medio".

Lo que *Short Peace* no ofrece en dificultad, lo suple con una dirección artística y un estilo propio que se ajustan como un guante a esa idea superior: que un *Canabalt* no desentone con una película del director de *Akira*. Y la elección del género no es casual, ya que

> "Creo que esto de sacar juegos como parte de un set multimedia tendrá recorrido en Japón. Espero que también lo tenga en Occidente"
>
> Suda 51, director, Short Peace



Arriba *Short Peace* exuda Japón por todas partes,, empezando por la caja.



Derecha Uno de los cortos incluidos en el pack *Short Peace*, donde cada historia tiene sus propios protagonistas, pero sin perder nunca de vista el objetivo.



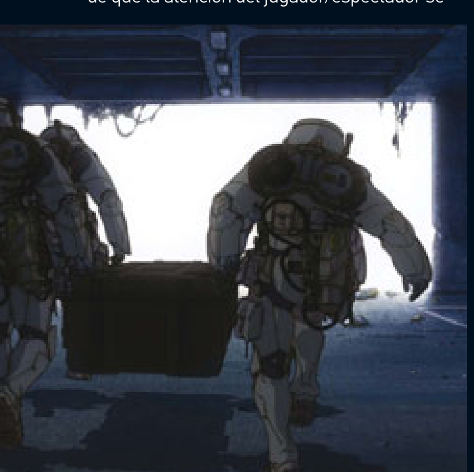
NORDIC GAMES COMPRA EL NOMBRE DE THQ PARA UTILIZARLO EN SUS FUTUROS LANZAMIENTOS COMO EDITOR

Dentro El juego es más ligero y desenfadado que sus contrapartidas fílmicas, pero no abandona en ningún momento el tono o el sentido de *Short Peace*. ¿Más inmaduro? Habla del Japón actual...



Dentro La parte animada del juego se come un poco a la jugable. Quizás por eso se quejaba Suda de que quería CGI puro: para que no hubiese salto.

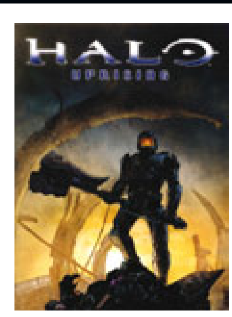
Suda aprovecha la característica principal de los corredores modernos, el manejo del tiempo. Porque los juegos tradicionales, con sus muchas horas de duración y su exigencia, corren el riesgo de desequilibrar el conjunto, de que la atención del jugador/espectador se centre solo en el juego, perdiendo de vista que es solo una parte de un todo. Suda ha resuelto brillantemente la papeleta condensando el tiempo de juego en una experiencia muy intensa, pero que no fagocita lo fílmico.



Es, seguramente, la mayor diferencia con el resto de proyectos transmedia actuales, ideas expansivas en las que el resto de medios se supeditan al original (y aquí entra desde todo lo relacionado con *Star Wars* hasta los comics de *The Last of Us*) o, simplemente, replican la experiencia (la tripleta *Scott Pilgrim*: narrar de manera brillante en cómic, película y juego, pero contando la misma historia en los tres casos). Suda ha abierto vías para un transmedia más interesante. "*Short Peace* ha sido un desafío muy interesante", concluye el desarrollador, "y creo que es posible que este nuevo método de sacar juegos como parte de un set con más medios tenga recorrido en Japón. Y espero que también en Occidente".

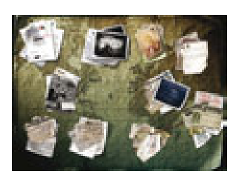
MÁS ALLÁ DEL MANDO

→ Muchos estudios han intentado ampliar la experiencia de su franquicia desarrollando contenido para otros medios. ¿Lo han conseguido? Bueno, no todos.



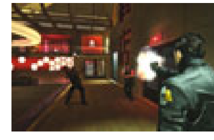
HALO COMICS

■ Cantidad de franquicias se han subido al cómic para aportar trasfondo a sus universos, aprovechando el potencial de la narrativa gráfica para transmitir ideas e imágenes a la vez. El cómic, además, es la definición absoluta del contenido episódico que tanto gusta a las editoras desde hace año. Destacamos los tebeos de *Halo* por su ya célebre inconsistencia: desde novelas gráficas con algunos de los mejores autores del mundo, hasta seriales horrendos con los dos tipos más incapaces de hacer ciencia-ficción: Bendis y Maleev.



'HAY ALGO EN EL MAR'

■ Mark Meltzer es un periodista que estuvo un tiempo obsesionado con la desaparición de jovencitas a lo largo de varias ciudades de la costa atlántica. Un conspiranoico que nunca existió en realidad: Meltzer era pura ficción, la excusa para que 2K lanzase su propia campaña de realidad alterna para *Bioshock* en la que los jugadores reunían pistas a través de Internet. ¿El punto culminante de la promoción? Las filiales de 2K echando botellas a los mares del mundo con materiales promocionales del juego. Nos habría encantado ver la cara de los cuartomilenaristas al abrir la primera botella y darse cuenta de que Meltzer solo era marketing.



'PINTA QUEST', EL MINIJUEGO DE SKIES OF ARCADIA

■ La minipantalla Visual Memory de Dreamcast se adelantó a su tiempo, con lo que los diseñadores apenas supieron cómo sacarle partido. Quizás el mejor intento fue *Pinta Quest*, un rol mini independiente de *Skies of Arcadia* que llevarte a pasear y que luego podías transferir de vuelta al juego principal, traspasando los ítems y las ganancias. Básicamente lo que hacen Sony y Nintendo a día de hoy con sus portátiles.



STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE

■ El gran intento del Universo Expandido para tener identidad propia. La historia principal de *Shadows of the Empire* se dividía en tres partes, cada una en un medio: juego, novela y cómic. Por supuesto, y como buen producto Lucas, también tenía muñequitos, juego de rol, banda sonora, maquetas y demás morralla, pero no eran importantes para la trama. El equivalente más reciente sería la tríada *Animatrix-Enter the Matrix-The Matrix Reloaded*.

 ACTIVISION MEDITA "SERIAMENTE" RECTIFICAR SU DECISIÓN DE QUE DESTINY SEA EXCLUSIVO PARA CONSOLAS 

A PIXELAZOS
Javi Sánchez versus la industria



Sexo, mentiras y gente con capucha

David Gaider, guionista jefe de BioWare, recordaba hace unos días que las mujeres deberían ser una de las mayores preocupaciones de las editoras actuales: "Hablamos de una industria que tiene que vender cada año más millones de unidades de sus superproducciones solo para mantenerse a flote. La pregunta no es '¿cómo podríamos aumentar nuestra tajada de la audiencia de jugadores tradicionales?', sino ¿cómo podemos conseguir que un porcentaje mayor de todo el público que juega se acerque a nuestro título?".

Gaider se refiere explícitamente en su reflexión a los datos de la ESA que indican que el 45% del total de jugadores son mujeres. Casi la mitad. ¿Que juegan más a los *Just Dance* y *Candy Crush* (y *League of Legends*, me atrevería a decir) en vez de a los tradicionales? Aún así, juegan. Son casi la mitad de todo el público existente. Diablos, mi madre gasta más dinero que yo en juegos para 3DS, entre *Laytons* y casi todo lo que lleve el sello Nintendo. Gaider, además, se refiere a un hecho también bastante demostrado: "es más fácil que una persona que juega a lo que sea dé el salto a los juegos tradicionales que que una persona que no juega a nada se vuelva jugadora de algo".

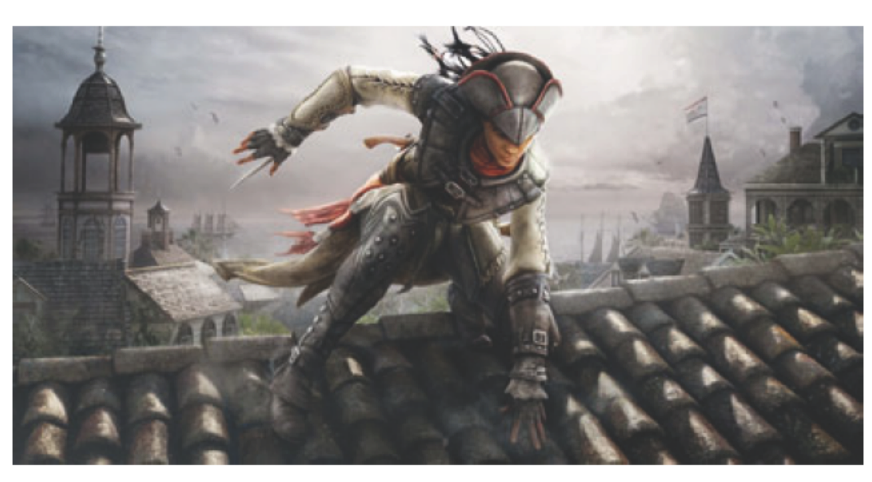
Si todavía no saben de qué estamos hablando Gaider y yo con estas cifras, la respuesta la tienen dos empleados de Ubisoft Montreal: el director creativo de *Assassin's Creed Unity*, Alex Amancio; y el director de diseño de niveles, Bruno St. Andre. A ambos Polygon les preguntó, en entrevistas separadas que, por qué si ahora había cuatro asesinos para la campaña cooperativa, ninguno era mujer. La respuesta de ambos rozó el ridículo en el caso de Amancio ("supondría tener el doble de gráficos de personaje, el doble de animaciones, el doble de voces. Es la realidad de producir un juego así") y, si nos atenemos a todos los animadores que se han pronunciado, la mentira en el caso de St. Andre ("habría que implementar 8.000 animaciones en un esqueleto distinto, llevaría meses").

El problema de Unity es de planificación, no de esfuerzo

Una de esas voces se merece más credibilidad que el resto: se trata de Jonathan Cooper, animador de *Uncharted 4*. Cooper fue el director de animación de *Assassin's Creed III* y afirma que, al menos en lo que respecta a lo suyo, St. Andre miente: "solo haría falta modificar las animaciones clave masculinas, el resto pueden reaprovecharse y un esqueleto femenino lleva un día o dos de trabajo. La animación facial es otra cosa, pero puede modificarse más adelante". Cooper ponía como ejemplo a Aveline de Grandpré, la protagonista de *Assassin's Creed Liberation*. "Ambos juegos se desarrollaron a la vez", proseguía Cooper, "y casi todo en Aveline eran los movimientos de Connor, reemplazando solo las animaciones clave".

Dos de las guionistas de Ubisoft Quebec han expresado en Twitter su descontento con una situación "asquerosa". Y, peor, todo esto ha sucedido durante el E3, precisamente los días en los que los medios generalistas nos prestan un poco de atención. En Estados Unidos el titular "Assassin's Creed no llevará mujeres porque supone 'un esfuerzo adicional' ha estado a la orden del día.

Y no hay culpables ajenos o distorsión de lo que ha dicho la compañía: Ubisoft se encontró una pregunta inesperada (que no debería serlo, pero ésa es otra cuestión) y sus dos desarrolladores metieron la pata. El asunto, que podría haber quedado como otro ejemplo de lo poco que entienden las editoras a su público (siguen haciendo juegos para el hombre blanco veinteañero estadounidense, cuando casi todos los datos disponibles señalan que es un público en retirada), se ha convertido en un caso de desprecio a las jugadoras. Solo que esta vez no venía del otro lado del micro de una partida online.



■ Lo más absurdo es que ya se habían quitado el sambenito de encima con Aveline de Grandpré.

Javi Sánchez ha conseguido escribir esto sin hablar de perspectiva de género.

OCHO CON NUEVE

John Tones

Acerca de qué pasa con el E3 y por qué nos volvemos todos locos estos días



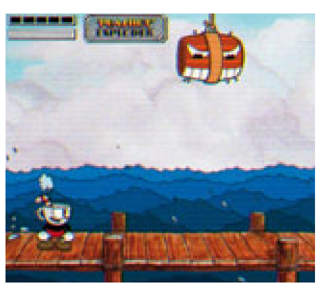
No conozco a nadie que trabaje en esto de los videojuegos de forma más o menos profesional (postear setecientas veces diarias en el foro más leído en castellano poniendo a caldo, por ejemplo, y sin ir más lejos, a los pobrecitos redactores de esta revista NO cuenta como profesional, ojo) que no odie el E3. Sobre todo si ha ido alguna vez a Los Ángeles y ha pasado tres o cuatro días corriendo por pasillos prefabricados de plástico blanco y aluminio corroído, escuchando respuestas robóticas a entrevistas elaboradas apresuradamente, destrozado por el jet-lag y envidiando y sintiendo lástima a la vez por los dementes que han pagado una entrada para vivir aquella orgía de promesas que nunca se cumplirán, aquella pirámide de hypes a medio formular.

El motivo por el que muchos profesionales odiamos el E3 se resume en un tuit que Bruno Louviers, asfixiado desde Los Ángeles, tecleó una madrugada: «Repasando los juegos de ayer, puedo entender el problema que supone ver las cosas desde aquí. Ciertamente, uno se viene arriba y todo mola». La clave está en que Louviers, que aún no es un viejo estragado por décadas de freelancismo extremo como Javi Sánchez y un servidor, a pesar de su envidiable ímpetu juvenil, ya ve como un problema ese fastuoso circo de luces parpadeantes, pantallas de plasma, muñecos de Sonic que ocupan el equivalente a cuatro salones de piso de mileurista y siete entrevistas a la hora, con quince minutos para picar un sándwich de color no catalogado. Lo ve como un problema porque todo ese colorido de plástico malo lo es.

El E3 es una desvergonzada exhibición de poder por parte de una industria que, si no agoniza, digamos que tiene la urgente necesidad de replantearse muchas cosas si no quiere verse asfixiada por su

> El E3 es una desvergonzada exhibición de poder por parte de una industria que, si no agoniza, digamos que tiene la urgente necesidad de replantearse muchas cosas.

propio peso. En los viejos tiempos, cuando los medios especializados eran meramente analógicos, tenía sentido algo como el E3. Por mucha fanfarria y mucha carraca que se ocultara tras cada esquina, por mucha vil mentira que tramaran las compañías con cada presentación, ni había transmisión inmediata y fidedigna a millones de espectadores (es decir, los jugadores tenían que fiarse de las imprecisas impresiones de la prensa) ni, sobre todo, había medios contestarios e inmediatos como Twitter, que ponen en solfa todo lo establecido en cuestión de milisegundos. Cada vídeo presentando la última revolución de la industria, esta vez sí que sí, tiene automáticamente una respuesta en forma de gifs chascarrillosos que relativizan toda la gravedad con la que nos venden los cacharros y miles de millones de dólares invertidos en publicidad.



Cuphead: el mejor juego de este E3 es un guiño a un pasado pop en el que no había videojuegos. ¿Oquéi?

Consecuencia, y por muy cebolletista que suene: el E3 no es lo que era. Ni siquiera si lo comparamos con la cada vez más disparatadamente sobredimensionada Gamescom, sino como propio evento que intenta reflejar todos los tentáculos de una industria. Sencillamente, porque esa industria se ha diversificado de tal manera que un solo evento de características tan ciclópeas como éste no es capaz de cubrirla con coherencia. Indies, nuevas formas de negocio, plataformas cada vez más diversificadas (el E3 no solo no sabe cómo prestar atención a la millonaria industria móvil, sino que no está preparado para atender a cuestiones como las futuras consolas low-cost, que podrían dar un vuelco a la industria o no, pero desde luego no lo harán en el anquilosado marco informativo de esta feria)... la industria del videojuego se ha atomizado, y el E3 sigue estructurando su arquitectura en torno a las grandes presentaciones de las grandes compañías, donde solo vemos un tráiler detrás de otro, una cinemática, que no dice nada sobre los juegos, detrás de otra...

Aún así, seguimos agolpándonos frente a los ordenadores cada año para seguir y comentar las conferencias y para consumir ávidamente noticias y anuncios. En mi caso particular, se trata más de la morbosa contemplación de un aparatoso choque de trenes que un interés genuino por una cultura mainstream que me habla en un idioma completamente ininteligible, pero... ¿y el resto? ¿Cuántos jugadores asisten a una película de zombis sin darse cuenta?

John Tones lleva media vida escribiendo sobre videojuegos, y parece que comienza a entender algo a estas alturas.

Cinco Cosas Sobre

The Crew

***The Crew* ha salido del E3 demostrando que está más cerca de *Need for Speed* que de *DriveClub*. La presentación del año pasado llevó al equívoco sobre un juego que pretende trasladar a Ubisoft a un terreno poco explorado por la compañía: la velocidad. Y con una sorpresa, la inclusión de elementos roleros. Nos lo cuenta Ahmed Boukhelifa, de Ivory Tower.**

1 Está basado en escenarios norteamericanos reales…

"Escogimos lugares reales de los Estados Unidos y los reprodujimos a escala. Luego los parcheamos y los pegamos para que funcionasen juntos, con lo que en el juego puedes recorrer trozos de este país en un solo recorrido: pedazos del Gran Cañón, fragmentos sacados de las Rocosas, edificios auténticos como el aeropuerto de Los Ángeles. Nos ha llevado años, así que ha quedado bien en todo tipo de recorridos".

2 Le debe mucho a *Test Drive: Unlimited*…

"Pensamos en *Test Drive: Unlimited* como si fuese el prototipo… El objetivo de *TDU* era ver si resultaba creíble conducir en un mundo abierto y conectado con tus amigos. Cuando empezamos con *The Crew*, ya teníamos el prototipo hecho, y queríamos hacer todo lo anterior, pero *mejor*".

3 Los conductores no solo quieren correr…

"Cuando hacíamos *The Crew*, nos repetíamos que sería un juego que resumiese 'todas la aventura de conducir'. Tenemos miras muy amplias, y queremos que el jugador sea libre. No podemos compararnos con la competencia porque estamos haciéndolo TODO".

4 ¡Es un rolazo!

"Queríamos adentrarnos en la profundidad de los juegos de rol; hemos tenido juegos con tuning durante años, pero siempre escondido, complicado e inaccesible al jugador medio. Queríamos encontrar la manera de mostrar a los jugadores los efectos de configurar tu coche, y que fuese realista. El modelo de los juegos de rol nos parecía el más adecuado".

5 *The Crew* no tiene problemas en desnudarse para ti…

"Siempre enseñas las animaciones y las cinemáticas, que no exigen mucha potencia de procesado. Pero en The Crew puedes apartar el capó y las capas superiores del motor y ver exactamente qué está pasando en tu coche. Tiene que ver con nuestro modelo físico, es algo que no podríamos hacer en la anterior generación por la CPU que comía".

> "Nuestros grafistas se han tirado años trabajando los escenarios para que todo dé esa sensación de encajar bien"
>
> Ahmed Boukhelifa, Ivory Tower

¡CONSIGUE IMÁGENES IMPACTANTES!

Photoshop® PRÁCTICO



¡116 páginas del mejor contenido sobre Photoshop!

¡Incluye CD-ROM! Mira y aprende con nuestros tutoriales en vídeo





La única revista sobre Photoshop con vídeos en CD-ROM de todas las técnicas

A la venta en tu quiosco habitual ¡Reserva tu número por anticipado!


POWER CHANGES EVERYTHING
ASSASSIN'S CREED UNITY
CALL OF DUTY
THE EVIL WITHIN

SUMARIO E3



EL E3 2014 QUE GANARON TODAS LAS COMPAÑÍAS

Quizá es un poco exagerado hacer semejante declaración, lo sabemos, pero la verdad es que salimos contentos de este E3. Microsoft ha repuntado bastante, consiguiendo quitarse de encima el sambenito del entretenimiento total y centrándose en lo que importa, los videojuegos. Sony ha seguido mostrando exclusivas, nuevas franquicias y reforzando su catálogo de independientes. EA y Ubisoft han mostrado sus grandes apuestas y ninguna ha defraudado. Y el resto tienen bajo la manga cosas tan jugosas como The Witcher 3, Batman: Arkham Knight, Mordheim, Hotline Miami 2, Metal Gear Solid V: The Phantom Pain y un montón más de juegos que os iremos desgranando en estas cuarenta páginas de especial sobre el E3.

Hemos destacado algunos juegos, haciendo especial énfasis en el que más tiempo hemos podido jugar: Battlefield: Hardline, una apuesta diferente dentro de la saga de disparos de EA. Y hemos tratado de hablar de los más importantes con suficiente extensión como para que esto no sea un catálogo de nuevos juegos. Evidentemente, no todos los títulos están presentes y seguro que hay algunos que echaréis de menos, pero, como siempre os decimos, hay opiniones para todos los gustos y nuestro espacio es muy limitado, aunque no lo parezca.

Esperamos que disfrutéis del reportaje como nosotros hemos disfrutado de la feria de videojuegos más grande del mundo, y confiamos en que la espera hasta 2015, cuando se lanzan la mayoría de nuevos títulos, no se nos haga muy larga a ninguno de nosotros. »

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2014









Sí, sabemos que las bebidas energéticas son malas, pero...

SUNSET OVERDRIVE

PLATAFORMAS: XBO **COMPAÑÍA**: Microsoft **DESARROLLADOR**: Insomniac **LANZAMIENTO**: 2014

Cuando en esta revista se dice que hace falta un cambio de tono, de actitud y de estética de los videojuegos, nos referimos a *Sunset Overdrive*. Si a la mezcla se le suma un tratamiento irónico de las bebidas energéticas, nos tienen en el bolsillo y tirando los ahorros por la ventana para comprar una Xbox One. Ni *Halo* ni *Forza* ni hostias: éste es un juego que vende consolas.

Pensad en el *Dead Rising* de Xbox 360, porque el planteamiento es parecido. Zombies, un montón de formas de cargárselos si se tira de ingenio y una estética que da gustico porque es diferente y porque la violencia desmedida no está pagada con sangre, sino con, eh, bebida energética. Es ésta y no un virus la que ha convertido a la gente en monstruos que hay que matar con lanzacohetes de fuegos artificiales, ballestas de vinilos, lanzagranadas que realmente lanzan bombonas de butano y otras armas más absurdas aún si cabe. No se sabe si se podrán montar libremente, como en el susodicho juego de Capcom, pero sí se podrá hacer lo propio con todos los personajes, cuya estética se mantiene al jugar online con otras personas, por cierto.

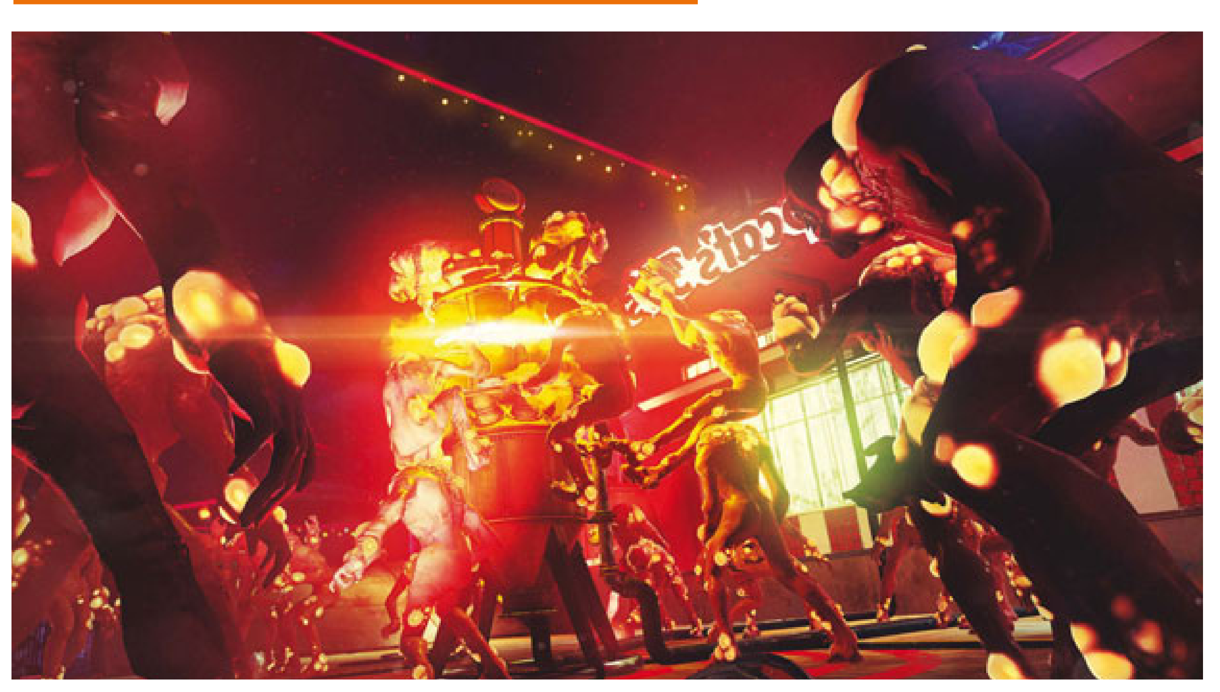
En el modo que estaba disponible en la demo del E3, no pude jugar al mundo abierto del título, sino a uno cooperativo que recuerda mucho a *Plants vs Zombies: Garden Warfare*. El planteamiento es el mismo, de hecho, solo que pudiéndose mover uno como en *Jet Set Radio* y pegando brincos por paredes, deslizándose por cuerdas y sobre prácticamente cualquier parte. Ya hemos dicho muchos nombres de otros juegos, ¿no? No pasa nada, Insomniac no se ha cortado al aceptar que se han inspirado en muchos juegos para su producto. El caso es: hay que aguantar diferentes oleadas de monstruos, cada vez más grandes y de distintos tipos, y defender dos generadores de la susodicha bebida energética. Y para defenderse, no solo hay que lanzarse a pegar tiros y a saltar como una garrapata por el escenario, sino que también hay que tener algo de ojo poniendo trampas. Esto se hace en la segunda fase del modo, claro, porque en el primero, sí, hay que matar como un loco y pasárselo teta calentando motores.

AUNQUE PAREZCA UN DEAD RISING PUESTO DE TODO, SUNSTE OVERDRIVE JUEGA MÁS CON LA VELOCIDAD Y LOS MOVIMIENTOS VERTICALES

Visto así, puede parecer un juego de tiros en tercera persona con algo de actitud, pero, por lo que he visto, podría decir que puede ser mucho más que eso si de verdad se le da importancia al tema de saltar y grindar por la vida. El mero hecho de moverse por el juego es muy divertido y si el mundo abierto está construido con eso en mente y con la arquitectura como arma secundaria para acabar con los zombies del Redbull, puede ser un juego magnífico.

Por el momento, tiene nuestro voto de confianza, y eso que Insomniac son los responsables del patético *Fuse*. Sin embargo, si nos ponen unos cuantos colores en pantalla, una actitud gamberra, un cooperativo funcional y un mundo con montañas rusas y fuegos artificiales, pues la verdad es que caemos rendidos. Habrá que ver si la fórmula no se repite y si los modos de juego y la historia, de la que poco se sabe, no terminan siendo cansinos. Miedo me da que *Sunset Overdrive* no sepa mantener el tipo con el tiempo.

BRUNO LOUVIERS



Derecha: Mientras jugaba a *Sunset Overdrive*, otro periodista se preguntaba en voz alta '¿pero cómo puede moverse hacia arriba sobre una cuerda? Eso es imposible' Se empieza pensando así y se acaba matando con un rifle desde un campanario. **Arriba:** La variedad de monstruos de la demo del E3 brillaba por su falta de variedad de monstruitos del RedBull, pero la cosa promete, aunque solo sea por el número que hay en pantalla todo el rato y por lo divertido que es tenderles trampas o hacerlos estallar con un "spooch" muy del Batman de los sesenta.

EL MULTIJUGADOR INTEGRAL JUGARÁ UN PAPEL FUNDAMENTAL, MÁS QUE LA NUEVA AMBIENTACIÓN EUROPEA

Más coches y más resolución, pero todavía en Xbox 360

FORZA HORIZON 2

PLATAFORMAS: XBO **COMPAÑÍA:** Microsoft **DESARROLLADOR**: Playground Games / Turn 10 / Sumo Digital **LANZAMIENTO:** 30 septiembre

Que los juegos de conducción funcionan como un baremo de la potencia de una consola lo sabemos todos desde los tiempos del primer *Gran Turismo*, por eso es irónico que *Forza Horizon 2* salga también para Xbox 360. ¿Es que Microsoft no confía en las ventas que genere su nueva plataforma por sí solita? Es igual, porque la saga *Horizon* nos tiene loquitos: muerte a *Forza 5*.

De nuevo, el juego corre a cargo de los visionarios de Playground Games, aunque bajo la atenta mirada de Turn 10, que no presta su tecnología así como así. Poco importa si el volantazo hacia la locura desenfrenada que era el primer *Horizon* se mantiene. De nuevo, un festival de música será el centro del juego, que esta vez se ambienta en Europa y que no se cortará un pelo en tirar de villas toscanas, de playas ni de campos para correr a través. Y no es como si esto se dividiera por circuitos, porque saltar de una cosa a otra es lo normal con tal de rascar unos cuantos segundos. El paso de un tipo de suelo a otro es soberbio, igual que el hecho de tener que esquivar coches de gente normal cuando se pisa la ciudad.

Los cambios constantes parecen una de las claves del juego, porque el tiempo tampoco da tregua, y ahí es donde más se nota la nueva generación del título: en el tratamiento de la luz, de las curvas de los coches, de las imperfecciones... Imagino que lo saturado del juego también es algo buscado a propósito y que intenta hacer llegar esas carreteras del sur de Francia y del norte de Italia con más fuerza.

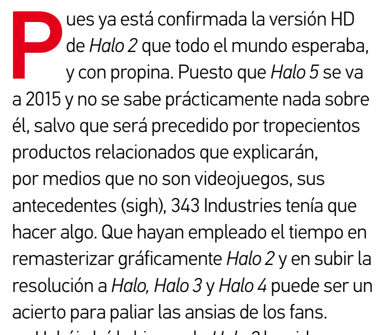
Como juego de mundo abierto, cómo resuelva las conexiones entre un sitio y otro será la clave de su éxito. Confío en el estudio que trajo esa maravilla variada y emocionante que era *Forza Horizon*, y espero que su multijugador planteado integralmente, a lo *Need for Speed Rivals*, donde se puede jugar solo y con gente sin tener que hacer prácticamente nada y pudiendo seguir ganando experiencia para uno mismo. A esto hay que sumar los 'drivatares', cuya IA (eso prometen), será mejor que nunca y más realista y agresiva.

Horizon 2 tiene que rivalizar este año con *Driveclub*, que pese a su retraso, llega con fuerza. Ahora bien: cómo combina multijugador este juego con todos sus sistemas es algo a tener muy en cuenta, y aunque sale en Xbox 360, se ve bonito. Esperemos que Playground Games siga teniendo la sartén por el mango en todo esto. BRUNO LOUVIERS

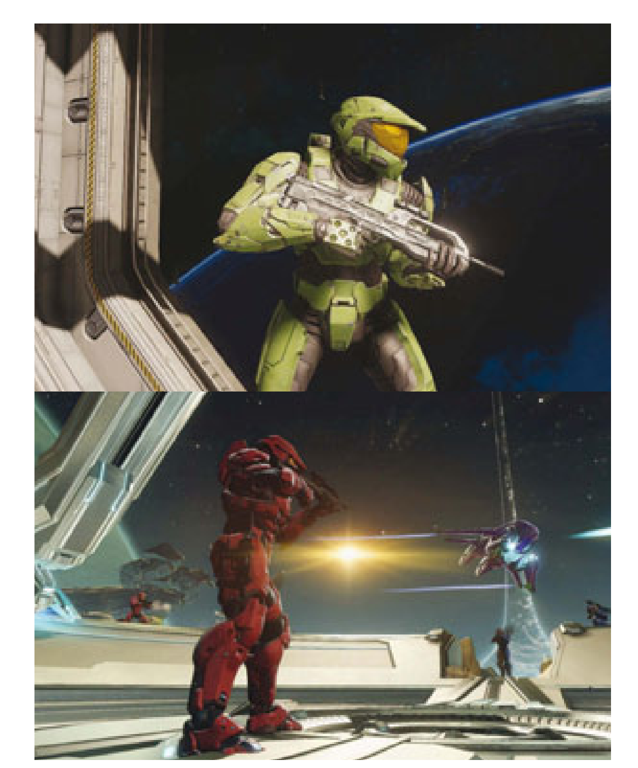


■ Arriba: El coche con el que se identificará el juego es el Lamborghini Huracán LP610, que para los mundanos es ese de color amarillo de la derecha. La lista de coches del título promete ser larga, unos 200 coches.





SOLO HALO 2 HA SIDO TOTALMENTE REHECHO. LOS DEMÁS TIENEN MÁS RESOLUCIÓN Y FRAMES POR SEGUNDO



■ Arriba: El multijugador de Halo 2 es uno de los más queridos, en parte por la morriña que sienten los jugadores de la desfavorecida Xbox, y en parte por ser de los primeros de su estirpe. Sus mapas serán remasterizados, no como los otros, que ni eso.

Un aperitivo para hambrientos

HALO: THE MASTER CHIEF COLLECTION

PLATAFORMAS: XBO **COMPAÑÍA**: Microsoft **DESARROLLADOR**: 343 Industries **AÑO**: 2014

Pues ya está confirmada la versión HD de *Halo 2* que todo el mundo esperaba, y con propina. Puesto que *Halo 5* se va a 2015 y no se sabe prácticamente nada sobre él, salvo que será precedido por tropecientos productos relacionados que explicarán, por medios que no son videojuegos, sus antecedentes (sigh), 343 Industries tenía que hacer algo. Que hayan empleado el tiempo en remasterizar gráficamente *Halo 2* y en subir la resolución a *Halo, Halo 3* y *Halo 4* puede ser un acierto para paliar las ansias de los fans.

Habéis leído bien: solo *Halo 2* ha sido completamente remasterizado. ¿Qué os pensabais que era esto? Dad gracias de que no viene en español neutro sino con doblaje en inglés. El resto de juegos de la epopeya del Jefe vienen más o menos como se los conocía, y es que ellos no cumplen diez años. Tampoco es tan grave, no iban a invertir tiempo en volver a remasterizar *Halo: Combat Evolved*, porque ya lo hicieron en Xbox 360. Y *Halo 3* y *Halo 4* no tienen tanto tiempo. ¿Decepcionante? Claro, pero como todas estas ediciones que nacen de echarle morro a la industria con tal de vender un producto antiguo. ¿Necesaria? Bueno, imagino que hay gente que no ha jugado a *Halo: Combat Evolved* por la vida.

Dicho esto, todos los juegos van a 1080p y 60fps, hay cien mapas multijugador, que se dice pronto, con los mejores de *Halo 2* remasterizados por todo lo alto y con pequeños cambios para hacerlos mejores. Y con el resto (también los de *Halo 1* para PC) sin cambios importantes. El modo historia se podrá jugar de una forma nueva y especial: saltando a los momentos clave. Esto significa que puedes no jugar a la Biblioteca de *Halo* si no quieres, lo cual es tan bueno como malo, porque fragmentar los juegos no es una gran idea en el fondo. Y, como cabría esperar, es posible jugar a los dos títulos decanos cambiando a los gráficos antiguos al instante.

Como todas las remasterizaciones de este tipo, está en la mano de cada uno decidir si van a pagar por una versión retocada de algo que ya han visto. Si tuviera una Xbox One, creo que sí la compraría, por tener todos los juegos en un sitio, pero como no es el caso...

BRUNO LOUVIERS

Policías y ladrones elevados a la máxima potencia

BATTLEFIELD: HARDLINE

PLATAFORMAS: PC/PS4/XBO **COMPAÑÍA**: Sega, Nintendo **DESARROLLADOR**: Platinum Games

Existe hoy en día la extraña idea de que ciertas sagas muy populares y con muchas ventas tienen que tener un lanzamiento anual. *Call of Duty* es una, *FIFA* es otra, *Assassin's Creed* la tercera... y *Battlefield* parece que tenía que ser otra, porque es el único competidor directo de la saga de Activisión, pero EA y DICE no han cedido a esa presión, por una cuestión de calidad o por vete tú a saber qué razón. Eso parece haberse acabado: este año sale un nuevo *Battlefield*, pero uno que es bastante diferente a la fórmula de guerra en campo abierto y a todos los niveles que venía siendo lo normal y lo que la diferenciaba del *COD*.

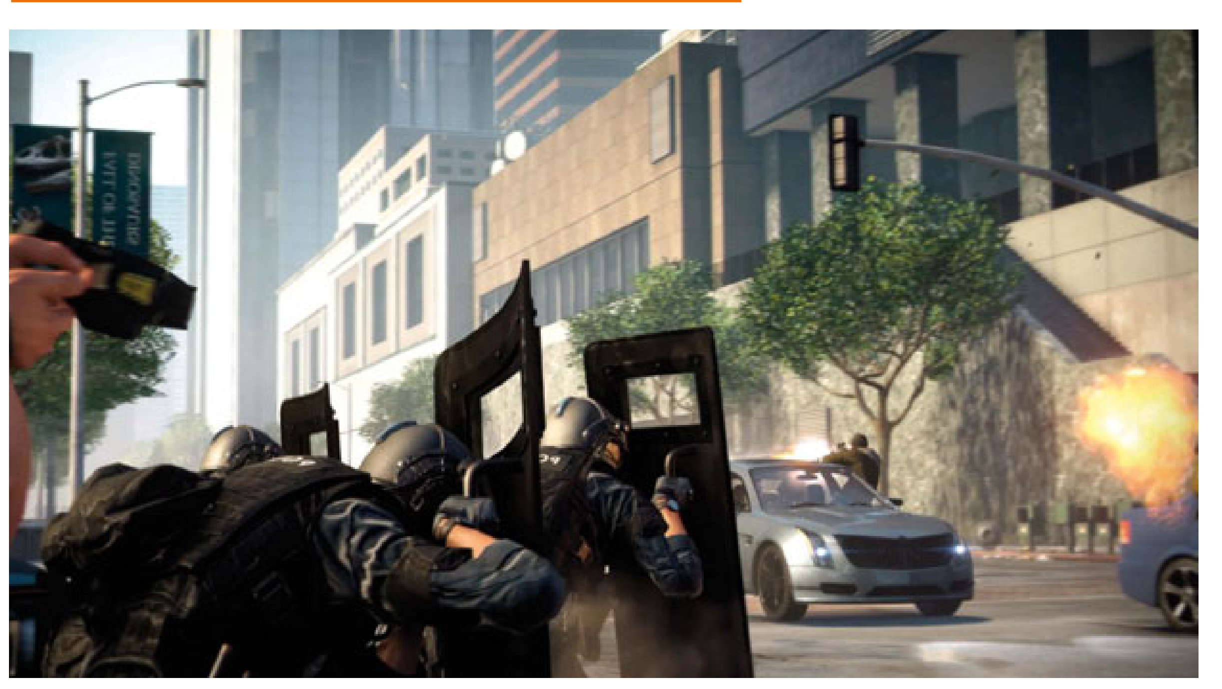
Si has jugado a la beta que ha repartido EA esta última semana, todo esto que te cuento te va a sonar repetido. Si no es el caso, escucha: ¿recuerdas *Heat*, esa película con Robert De Niro y Al Pacino jugando al ratón y al gato antes de que sus carreras se fueran al cuerno? ¿Y recuerdas la escena del atraco al banco donde salen corriendo por las calles de Los Ángeles mientras escapan de la policía? No se me ocurre mejor manera de resumir la jugabilidad de *Hardline*. Éste es uno de los dos modos que he podido jugar por el momento. Se llama Heist y es simplemente adictivo.

La dinámica de Heist se sustenta en eso: unos ladrones se tienen que llevar un botín de una zona del mapa mientras los SWAT matan a todo el que se acerque al mismo. Parece simple, porque da la impresión de que cada equipo tiene una función asignada: los ladrones son ofensivos, los SWAT defensivos. Pero esta dinámica se da la vuelta en cuanto uno de los ladrones consigue uno de los dos maletines de la pantalla. Aunque ambos son necesarios para ganar la partida, con uno a la fuga, la atención queda dividida en el escuadrón policial: ¿dejarlo huir o dividirse para intentar capturarlo? En el segundo caso, que es el más cabal, son los policías los ofensivos y los ladrones los que tienen que defender a uno de sus compañeros, ya sea mientras huye con el botín, si es el primer maletín robado, o mientras sube a lo alto de un edificio para huir con el segundo en un helicóptero.

El otro modo también involucra un botín, pero uno a repartir entre los dos equipos. No es que los policías quieran robar, sino que intentan recuperar el dinero que hay en un sitio fijo del mapa e impedir que los ladrones se lo lleven a su cubil. Es curioso, porque los ladrones pueden hacer exactamente lo mismo y pueden asaltar el escondite de los SWAT para llevarse el dinero recuperado. Este modo es más simétrico y, quizá, menos interesante, porque la conducción pasa un segundo nivel, pero sigue mostrando las posibilidades y el ingenio del juego para crear nuevas experiencias.

Ahora es cuando muchos os preguntaréis, ¿y esto es un *Battlefield*? Sí. Hay cuatro clases muy bien diferenciadas, pero que funcionan como siempre: el que da munición, el que da vida, el que tiene el bazoka y el que tiene el rifle de francontirador. Hay nuevas ideas en torno a esto, claro, como el poder comprar perks con el dinero ganado matando gente, o el consumo de dicho dinero si gastas botiquines en ayudar a los compañeros; pero en esencia, funciona como un *Battlefield*. La cantidad de »

HARDLINE SE SEPARA DE LA FÓRMULA ESTÁNDAR DE BATTLEFIELD, PERO SIGUE TENIENDO MAPAS ENORMES Y VEHÍCULOS PARA HACER EL CABRA



■ Arriba: La diferencia con respecto a otros Battlefield, al menos en la beta con dos modos que se ha distribuido en PS4, es abismal. El ritmo es mucho más acelerado: de salir a toda leche de la base para no volver a verla nunca, de coger coches y salir pitando tras los enemigos y de intentar avanzar hasta una de las posiciones clave del escenario. Y sin embargo, existe un valor estratégico intrínseco: muere y un ladrón puede coger el botín y escapar. Hay que saber mantenerse vivo y tener cuidado, pensar en una estrategia y ejecutarla sin miedo.









Arriba: Los policías son la facción más defensiva, al menos en teoría, pues cuando se roba uno de los botines, hay que salir a toda velocidad a por el que lo lleva para cargárselo y defender la posición hasta recuperarlo. Parece que no, pero la variedad de ritmos es una de las claves de este juego. Izquierda: Aunque el mapa de la beta es urbano, hay helicópteros, una seña indiscutible de la saga. Su uso es menos espectacular que en otros juegos, pero también el del resto de vehículos, que no están acorazados: un cargador en el motor hará estallar un coche. Derecha: Las tirolinas y demás cabriolas que pueden hacer los terroristas son una oportunidad bastante inteligente para aprovechar esos edificios que se pueden medio venir abajo si se estalla una grúa. Hardline sigue siendo un Battlefield en tanto a su poderío gráfico. Y en PS4, va a 1080p y 60 fps.



ajustes que ha hecho Visceral, que no DICE, para adaptar el juego a estos dos estilos es demencial. Por ejemplo, salvo los coches acorazados, los demás se pueden reventar con un solo cargador bien dirigido al motor. Y morir, aunque no es una gran penalización, como ocurre en los modos por patrulla de otros títulos de la saga, se paga bastante caro: que caiga medio equipo significa que solo tres jugadores impiden durante un tiempo que los ladrones se lleven el botín a sus anchas. Hay que saber mantenerse vivo más que nunca. Y también hay que ser pillo usando las nuevas herramientas: que los ladrones puedan emplear tirolinas parece una tontería al principio, pero luego tienen su magia.

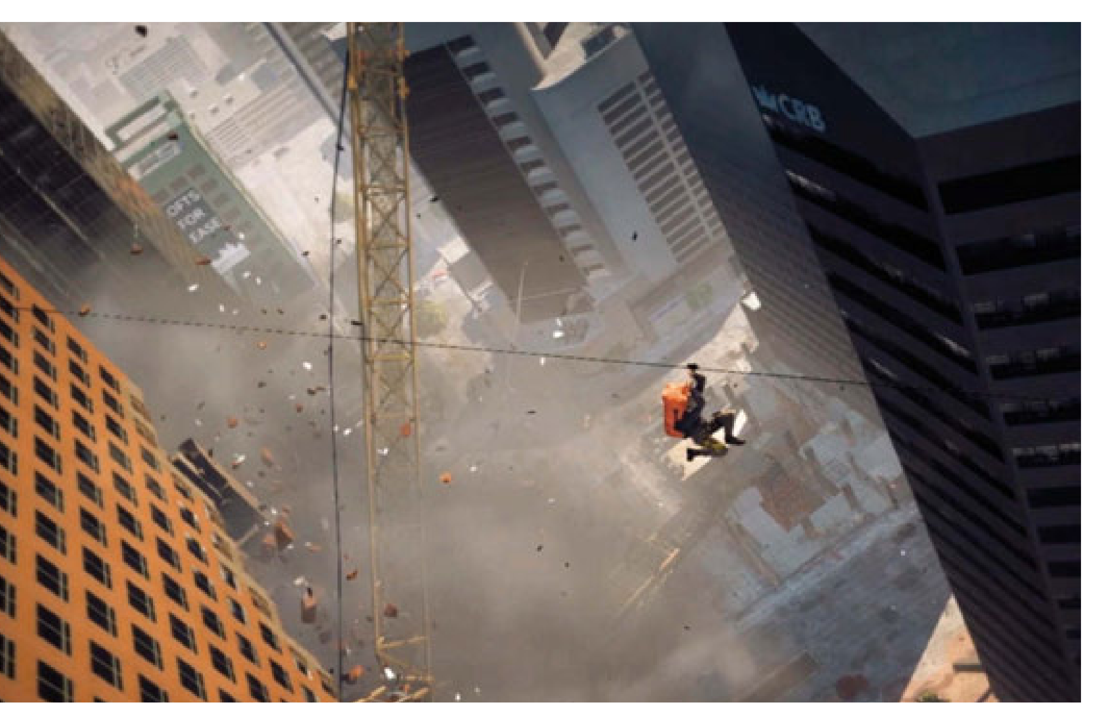
En las 10 horas que he pasado en la beta, entre E3 y jugando en casa, no he parado un solo momento y he sentido que está presente esa jugabilidad emergente que desde esta revista siempre he dicho que posee *Battlefield* y que lo coloca por delante de *COD*. Me ha resultado muy interesante esperar en una posición elevado a los asaltantes que quieren robar el furgón de policía y matarlos con un par de granadas de humo bien puestas y un par de tiros precisos, del mismo modo que he sentido al adrenalina de ir poco a poco matando SWATs colocados en sitios estratégicos mientras robo el botín y mi compañero espera con una moto a mi lado para salir pitando. La cooperación sigue siendo fundamental, aunque jugar solo es más fácil que en *Battlefield 4*, la verdad.

Visceral tiene mucho que demostrar con este juego, que si funciona, puede convertirse en la alternativa anual al *Battlefield* clásico. Yo al menos veo que esa es la intención de EA. Su jugabilidad veloz está a una distancia prudencial de la fórmula de toda la vida y casi parece un cambio de paradigma, pero al rascar un poco, es fácil ver que la base sobre la que se construye es la misma: grandes escenarios, cooperación y situaciones de defensa y ataque que se alternan. Espero ir viendo en los próximos meses los demás modos para el juego, porque si consiguen cinco o seis que den la vuelta a los objetivos del juego clásico como lo hacen estos dos, puede ser una bomba.

Hardline es lo último que me esperaba de la saga, pero funciona de miedo en su beta, es pura diversión y velocidad. Esto último no es algo que se lleve del todo bien siempre con los *Battlefield*, más dados a los campos de batalla inmensos, el mantenimiento de posiciones y los grupos de ataque; pero todo esto se da también en dosis concentradas en *Hardline*. Habrá que ver cómo funcionan el resto de modos y cómo plantea Visceral su campaña y las diferencias entre ambas facciones. Este puede ser la alternativa al desarrollo anual que buscaba EA para su saga de disparos y una forma de atacar a *Call of Duty* desde el lateral, sin usar su fórmula, y creando un sándwich que quizá mine su poderío. Veremos.



BRUNO LOUVIERS





Sim Messi

FIFA 15

PLATAFORMAS: PS4/XBO/PS3/360/PC
COMPAÑÍA: Electronic Arts
DESARROLLADOR: Electronic Arts
LANZAMIENTO: 25 de septiembre

Ignite, segundo asalto. El motor para los juegos deportivos de EA ya dio una lección de next-gen el año pasado con un FIFA 14 (¡y un *Madden*!) que cumplía tranquilamente con la marca 1080p/60 FPS que os trae de cabeza a todos. Este año no hay tanto salto cualitativo, pero sí más novedades de las que esperábamos, características que oscilan entre lo cosmético y lo funcional. Entre las primeras se encuentra un nuevo modelado y animaciones para cada jugador, buscando el realismo y corrigiendo defectos como el movimiento de los hombros, para los porteros y los saques. Trabajo que se extiende a la ropa (ahora podremos tirar de la camiseta de un jugador que se nos vaya) y a las interacciones entre jugadores. También un sistema de emociones en el que veremos cómo los jugadores se cabrean entre sí, se desesperan o se felicitan, dependiendo de su relación entre ellos (tanto los manejados como los rivales). Aunque Nick Channon nos dijo que no afectaría a la mecánica para evitar exploits en forma de tarjeta tempranera porque hemos emulado a Pepe, por ejemplo.

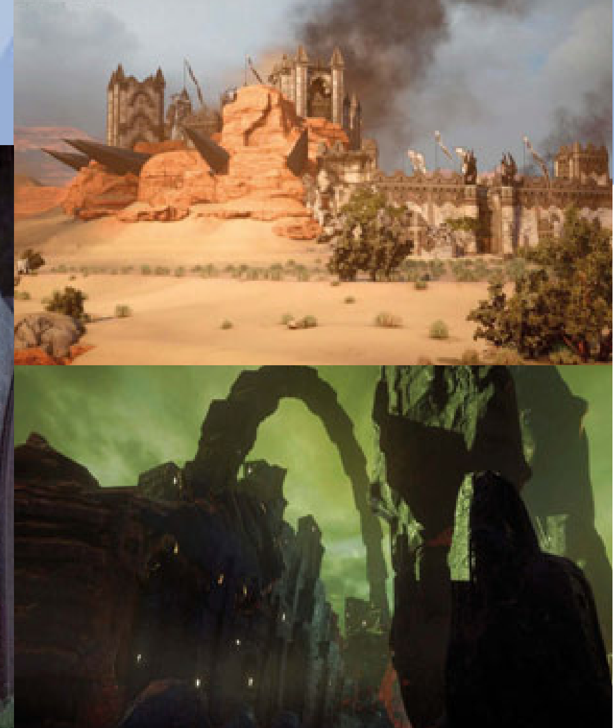
De todos estos avances cosméticos nuestro favorito es el de la recreación de hinchadas. FIFA fue el primer juego que se preocupó de recrear cánticos y bailes característicos y aquí lo han llevado a un nivel impresionante: jugar con la cámara a pie de campo contra Liverpool mientras Anfield retumba con el *You'll never walk alone* de los scousers le da una inmersión a FIFA como no ha tenido un juego deportivo hasta la fecha. En cuanto a las mejoras funcionales, tenemos una física de balón que ahora calcula en tiempo real tanto el giro de la pelota como el rebote contra superficies (léase contra otros jugadores). El resultado es un balón impredecible al intervenir otros jugadores en su vuelo, que dota de cierta emergencia (necesaria) al juego. Y una IA mejorada para los jugadores: al fin son conscientes de cómo va el partido y cuál es su función global.
PD: de modos de juego y *Ultimate* todavía no tocaba hablar. **JAVI SÁNCHEZ**

RESUELTA LA PAPELETA DEL 1080P/60 FPS EN ONE Y PS4, FIFA 15 SE DEDICA ESTE AÑO A APORTAR REALISMO

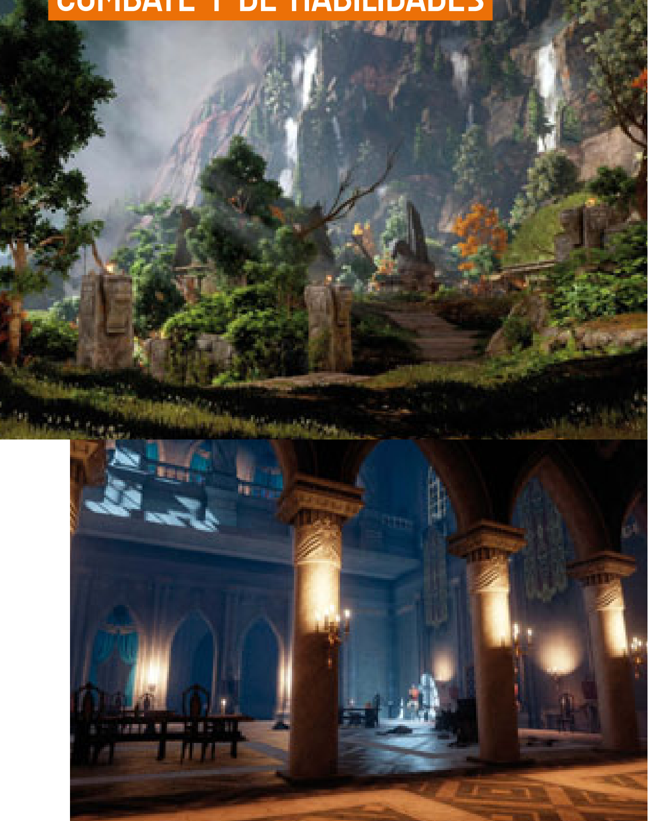
Arriba: El césped también ha saltado de generación y veremos cómo sufre según avance el partido. **Abajo:** En otros FIFA, este golpeo vendría predefinido por la habilidad del jugador y la nuestra con el mando. Ahora influye también la fuerza y el giro con los que venga el balón.

■ Abajo: Es posible crearse un hombre o una mujer de cuatro razas diferentes como protagonista, cada una con sus diferencias estéticas y de otro tipo. También se podrán elegir asó con la clase. Es decir, que un tipo de personaje no limita las posibilidades del sistema de combate. Las razas confirmadas por el momento son: humana, élfica, enana y, haciendo debut, qunari.





PAUSAR EL COMBATE HACE MUCHO MÁS ATRACTIVO SU SISTEMA DE COMBATE Y DE HABILIDADES



■ Derecha: Los escenarios del juego han sido tratados con más mimo que en los anteriores, y se nota bastante, no solo por la fidelidad gráfica, sino porque intentan contar una parte de la historia del juego. Y desde luego, hay una variedad absurda, no sé hasta qué punto esto será bueno si el mapa del mundo no es muy grande, que no se sabe aún.

¿A la tercera irá la vencida?

DRAGON AGE: INQUISITION

PLATAFORMAS: PC, PS4, XBO, PS3, 360 **COMPAÑÍA**: EA **DESARROLLADOR**: Bioware
LANZAMIENTO: 7 de octubre de 2014

Dragon Age: Inquisition fue presentado a puerta cerrada en el E3 durante 45 minutos que se me hicieron eternos. No es un mal título en absoluto, pero parece que EA tiene un problema de comunicación importante, o quizá es que el juego aburre si no se juega de una manera concreta.

Os diré cómo tiene pinta de aburrir: si te dedicas a machacar botones y dejar que tus compañeros se muevan libres. Haciendo esto, cuesta más matar un oso salvaje que a un wyverno pequeñito. Verídico esto. La violencia desmedida y automática de la que puede hacer gala *Dragon Age Inquisition*, contrariamente a lo que parece querer transmitir el marketing de EA, es aburrida de narices. Puedo entender que a un jugador al que le gusten los MMO y repetir un patrón de botones todo el rato esto le parezca suficiente, pero esto es un RPG con habilidades, magias, diferentes personajes... La historia puede estar muy bien y los personajes pueden tener su carisma, que por ahora, ni idea de ninguna de las dos cosas; pero si se juega mal con esos elementos... pues mal vamos.

Esto cambia cuando, ay, se usa la pausa en batalla, aparece la vista cenital y se pueden organizar estrategias como si esto fuera rolazo del viejo. Entonces es cuando se pone interesante y cuando los golpes absurdamente sonoros y las magias con una parafernalia exagerada empiezan a resultar bonitos. La pausa estratégica que hacía el primer *Dragon Age* tan bueno y que condenó al segundo por su ausencia esta vez ha llegado también a consolas y parece que Bioware ha apañado una buena interfaz para cambiar de personajes, para encadenar ataques y para que la estrategia en tiempo real que supone esta forma de jugar sea realmente adictiva. Los movimientos son rápidos, las ejecuciones también y batallar contra una dragón pasa de ser algo estándar a ser una batalla cerebral donde el daño recibido se reduce a la mitad y el infligido es mucho más coherente.

Así que, por mi parte, nada de machacar el mando hasta el aburrimiento. Pienso disfrutar Dragon Age Inquisition como un cochino porque se ve bonito, su estética es muy diferente de la de los predecesores y parece que esta vez Bioware ha dado con una buena mezcla de los dos estilos de combate que quiere mezclar. Por mi parte, ya lo he dicho: si puedo evitar los combates directos, mejor, porque parecen aburridos. Ojalá lo que vi sea un mal ejemplo sin más y realmente se trate de algo mucho mejor. **BRUNO LOUVIERS**

Lo nuevo del padre de la saga Souls

BLOODBORNE

PLATAFORMAS: PS4 **COMPAÑÍA**: Sony **DESARROLLADOR**: From Software **LANZAMIENTO**: 2015

Arrodillaos, plebeyos: dad la bienvenida al GOTY 2015. Es broma, aún es pronto para otorgarle el premio, aunque para mí ya sea candidato fijo. Porque aunque por el nombre no lo parezca, *Bloodborne* tiene toda la pinta de ser el siguiente paso de la saga *Souls*, hecho en exclusiva para PS4 y por el padre de la misma, Hidetaka Miyazaki, quien asegura que este juego está más lejos de sus trabajos previos que nunca.

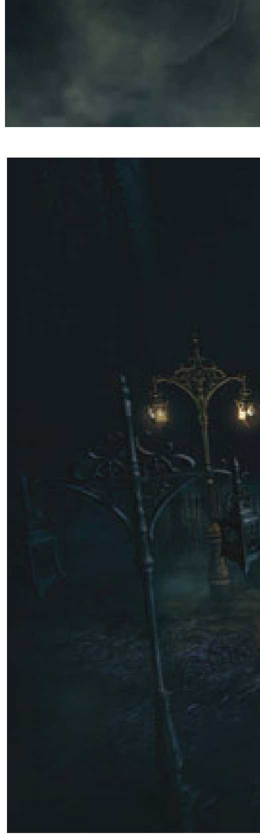
Todo pinta bastante familiar, sin embargo: una maldición, un reino y una figura que lucha contra la oscuridad que doblega el mundo. No sé mucho sobre la maldición, pero sí sobre 'el reino', que en este caso es una ciudad: Yharnam. No es medieval, sino victoriana, casi sacada de un *Castlevania*, con altos edificios, calles angostas, pasadizos ocultos, atajos bien puestos y repleta de inmundicia y enemigos que, en esta ocasión, son más humanos, están a su bola y viven conforme a su propia lógica, en la que tú te entrometes. En la demo que vimos, aunque atacaban al protagonista a su paso, se dedicaban principalmente a quemar a las bestias inmundas generadas por la maldición y era posible pasar de largo para evitar una gran aglomeración de ellos. Saber que estos pobres desgraciados son personas que han acudido a la ciudad en busca de una cura hace que la violencia del juego sea más cruda si cabe, algo a lo que ayuda la fidelidad gráfica y el evidente salto gráfico en comparación con anteriores juegos, la reacción y el peso de los cuerpos cuando reciben golpes, por las animaciones de las armas y porque el abrigo del protagonista no tarda en chorrear sangre enemiga cuando pelea.

El protagonista también parece un paso en firme hacia otro tipo de juego. Para empezar, esgrime un arma que se transforma a medida que se suben niveles, pero también mientras se ataca, pues es retráctil y puede dar golpes más ligeros y rápidos o pesados y dañinos. También tiene una escopeta que puede pillar a los enemigos desprevenidos y permitir una ejecución rápida, con sonido de parry de los *Souls* incluidos. Y no hay escudo, algo que ha asegurado el propio Miyazaki, pero sí una antorcha con la que dañar y quemar al enemigo antes de entablar combate. Queda claro que la actitud del jugador es menos pasiva, especialmente por las esquivas, que son rápidas. Sea como fuere, la muerte del enemigo se ve recompensada con un chirrido muy familiar y una animación de neblina blanca que se funde en el cuerpo del protagonista. ¿Almas? No lo sé, pero juraría que sí.

A medida que veía más de Yharnam, también encontraba ese detallismo y ese mismo propio del estudio, y que aunque haya dejado de ser un mundo medieval, sigue siendo incómodo, desolador y profundo. Y Miyazaki promete que será tan profundo como Lordran y Drangleic lo eran, lleno de misterios que explican su propia historia y de una belleza solo al alcance de los más observadores. Así que no hay motivos para no estar excitado por *Bloodborne*. Entiendo que su exclusividad decepcione a muchos fans, pero así es la vida. Al menos sabemos que la saga no se ha estancado, sino que sigue evolucionando y probando cosas nuevas. **BRUNO LOUVIERS**

BLOODBORNE RECUERDA MUCHO A LOS SOULS, PERO SU PROPUESTA ES MÁS AGRESIVA Y SU CAMBIO DE ÉPOCA ERA ALGO NECESARIO





Derecha: Por el momento no hemos visto hogueras, pero sí un jefe final que atacó sin haber niebla de por medio ni leches. Como todos los encuentros sean así, más de uno se hará cacota en los pantalones.





TAN ADORABLE COMO SIEMPRE, AUNQUE SU CONCEPTO Y SU JUGABILIDAD NECESITAN UNA VUELTA DE TUERCA

La lana más adorable

LITTLE BIG PLANET 3

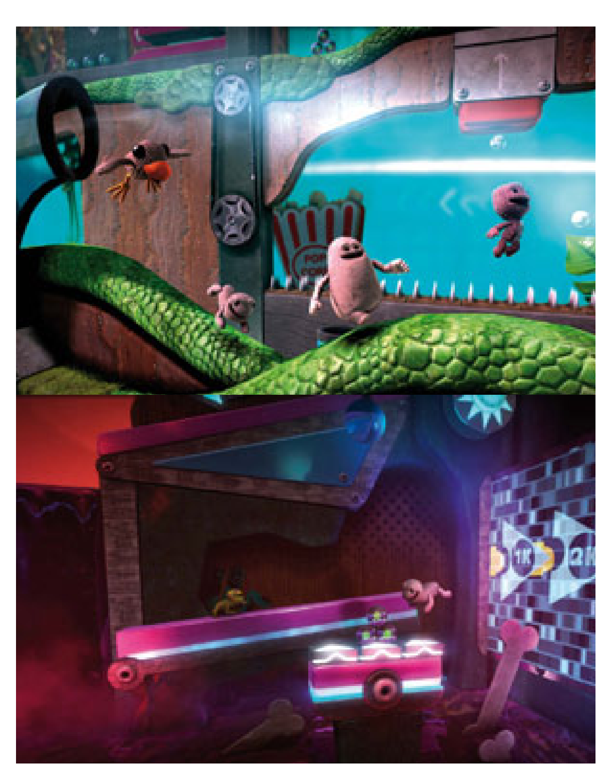
PLATAFORMAS: PS4 **COMPAÑÍA**: Sony **DESARROLLADOR**: Sumo Digital **LANZ.**: Otoño de 2014

Creo que lo más importante de *Little Big Planet 3* en estos momentos es que, uno, Sony ha mantenido en secreto esta exclusiva sin problemas; dos, lo hace Sumo Digital, no Media Molecule; y tres, el juego se presentó con una demo en directo donde se notaba claramente que los cuatro desarrolladores (uno de ellos, una mujer, gracias) estaban jugando y metiendo la pata, pero pasándoselo bien.

Little Big Planet es una franquicia magnífica nacida en una era de shooters y scripts que tiene un protagonista adorable, que abraza el plataformeo oldschool y la personalización y creación de escenarios. Eso ahora no parece gran cosa, pero en sus días pre-*Minecraf* era una propuesta arriesgada. Ahora que todo esto está súper de moda. *LBP3* ha tirado la casa por la ventana, dando más profundidad a sus escenarios, todavía en scroll lateral, y sumando tres protagonistas más además de sackboy al plantel. Cada uno tiene su habilidad: hay un perrete que escala paredes, un bicho gordo que activa botones pero que también se hace minúsculo; y otro que es un pájaro y vuela y puede llevarse a los compañeros en volandas. La combinación de sus habilidades es la gran novedad del juego, permitiendo puzles que antes eran directamente imposibles y exigiendo tener un poco más de ojo con las pantallas. ¿No se abre una puerta? Quizá hay otro interruptor por ahí que solo se puede pulsar volando con el pájaro. La coordinación de los jugadores será fundamental, pero su ausencia imagino que también será más notable que en los dos anteriores. Obviamente, hay escenarios para un solo jugador en los que atrancarse no será posible, pero abundan los sitios escondidos o recónditos donde hay que usar a un personaje concreto para desbloquear nuevas pegatinas.

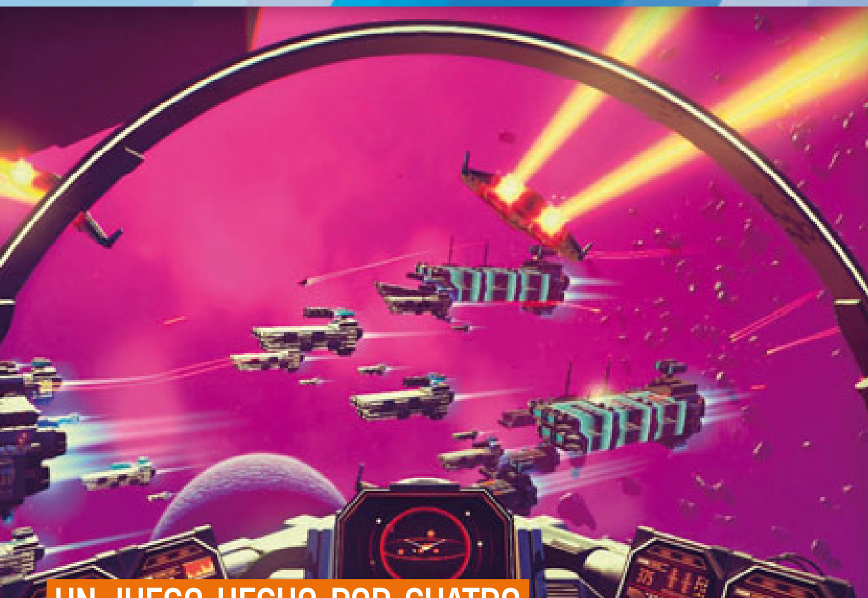
Todo son ideas sencillas que abrazan el espíritu del juego y que casi hacen difícil darse cuenta del cambio de estudio. No se han hecho públicos los motivos por los que Media Molecule no ha desarrollado este juego, pero tampoco importa demasiado. Lo que sí está claro es que, pese a lo adorable y simpático que es el juego, necesita demostrar que es algo nuevo. *Little Big Planet 2* era demasiado continuista y la fórmula ya no da más de sí. Incluir cuatro variables jugables está muy bien y puede ser suficiente, pero espero que Sumo Digital prefiera prevenir incluyendo un montón de nuevas formas de jugar y de puzles. Odiaría que esta franquicia se hiciera repetitiva.

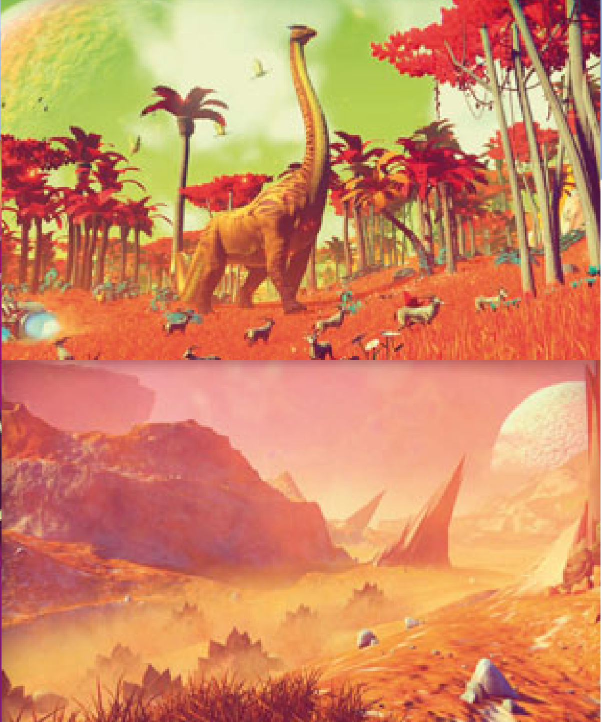
BRUNO LOUVIERS



Arriba: Gráficamente, el juego no parece muy diferente de los anteriores, pero eso es hasta que te acercas y ves todos los pequeños detalles y las texturas. Espero que los escenarios de los dos anteriores se vean tan bien, porque supuestamente se podrán jugar.

■ **Arriba:** Navegar por el espacio no está exento de peligros. ¿Habrá federaciones de enemigos? ¿Serán todos jugadores online? ¿Será esto peña perdida del *EVE Online*? A saber. **Derecha:** Una de las cosas que más llama la atención con diferencia es el contraste de colores. Cielos amarillos, mares verdes, palmeras rojas, nieve rosa, un universo lila... Espero que haya perros verdes.





UN JUEGO HECHO POR CUATRO DESARROLLADORES HA LLAMADO MÁS LA ATENCIÓN QUE MUCHOS TRIPLE A





■ **Arriba:** Visto el nuevo tráiler, ya espero encontrarme con cualquier cosa en los planetas de *No Man's Sky*. ¿Naves colosales rodeadas de drones? Ok, sí, claro, por qué no. Como la programación del juego está pensada para sorprender siempre un poquito, espero que todo se vaya muy a lo exagerado y lo imposible.

El terror nocturno de Bungie

NO MAN'S SKY

PLATAFORMAS: PC/PS4 **COMPAÑÍA Y DESARROLLADOR**: Hello Games **AÑO**: Por confirmar

Sean Murray, David Ream, Ryan Doyle, Grant Duncan: estas cuatro personas han creado, pese a las inundaciones que se llevaron su trabajo por delante, un juego de universos infinitos donde todo está generado proceduralmente. Cuatro personas han puesto a mojar los pantalones a todo el equipo de *Destiny* como quien sale a comprar el pan.

No Man's Sky tiene un nombre que te vende el juego, un apartado gráfico que te hace llorar de emoción y una idea tan bonita como de ciencia ficción: explora un universo infinito donde descubres planetas generados aleatoriamente que ya se quedan fijos la primera vez que alguien los descubre. Y conoce su fauna y sus peligros y juega con otras personas a defender tu planeta o atacar otros o a ser un personaje de *Las Crónicas Marcianas* de Ray Bradbury. Es imposible no caer rendido a los pies de semejante propuesta y de la majestuosidad producida por un estudio de cuatro malditas personas que viajan a Los Ángeles en piña para ver cómo se presenta el nuevo tráiler de su juego en el E3, en la conferencia de Sony, por todo lo alto, dejando al público una vez más boquiabierto y con ganas de saber qué más van a conseguir.

En este segundo tráiler hemos aprendido dos cosas nuevas de No Man's Sky, suficientes por el momento para saciar el voraz apetito que me despierta esta gente. En primer lugar, viajar del espacio al planeta y del planeta al espacio se hace como quien coge un coche en GTA V y se da una vuelta por la ciudad. No hay tiempos de carga, no hay transiciones raras, solo se gana altura o se desciende al planeta para acabar con un enemigo que te ha atacado en el vacío. Es impresionante ver cómo una nave va poco a poco descendiendo en la atmósfera y como esa roca roja del suelo va ganando vegetación y vida y reacciona ante tu presencia.

Esto último es lo segundo que hemos aprendido: los planetas están muy vivos, hay especies a punta pala por descubrir, algunas de las cuales son amistosas, pero con otras que buscan guerra y destrozar arboledas y comerse a los herbívoros que se despisten.

¿Historia? ¿Enemigos? ¿Armas? ¿Tipos de nave? Ciertamente, no se sabe nada sobre esto. Es parte del atractivo de *No Man's Sky*, y uno de sus mayores peligros: las mata callando y eso puede ser peligroso si las expectativas que se generan exponencialmente sobre él no se ven satisfechas. Hello Games tiene en sus manos un juego que puede ser un hito de la industria. Solo haber hecho que muchos no presten atención a Destiny ni a Call of Duty en una presentación de Sony ya es un mérito enorme. Necesito que este juego sea muy bueno.

BRUNO LOUVIERS

Pero qué bonico eres, madre

THE LEGEND OF ZELDA

PLATAFORMAS: WiiU **COMPAÑÍA**: Nintendo **DESARROLLADOR**: Nintendo **LANZ.**: 2015

Tomad esta página, queridos lectores, como lo que es: pura especulación y recopilación de la poca información que ha soltado Ninendo sobre el nuevo Zelda de Wii U, porque nadie lo ha probado aún. Tenemos lo dicho por su director, Eiji Aonuma, y un vídeo, que dejó a todo el mundo con la barbilla en el suelo de lo bonito que se veía.

¿Que Wii U no es una máquina demasiado potente? Eso ya lo sabemos todos desde hace un par de años, pero no creo que sea un impedimento para crear el primer *Zelda* de mundo abierto. Ojo, que todos tienen un componente abierto increíble desde hace tiempo, pero siempre han estado limitados por objetos, por obstáculos o por cuestiones narrativas. Éste, si tomamos la palabra a Aonuma, no será así y será algo así como un *Skyrim* en celshading. Incluso más grande que dicho juego, por lo que me han contado en Nintendo, que parece que a Aonuma se la ha ido la pelota y quiere hacer algo inmenso, algo que no se haya visto nunca en una consola de la compañía y que marque un nuevo hito para la saga y para el género. ¿Pura palabrería?

Espero que no, igual que quiero creer que se vea gráficamente como en el vídeo con el que se ha anunciado. Esa escena tan apacible que da paso a un momento de conflicto con una especie de monstruo mecánico que lanza rayos láser parece imposible en Wii U, pero, una vez más, desde Nintendo juran que está hecho con el motor del juego y que se verá así. No quisiera yo llevarles la contraria, pero tengo mis dudas. Ojalá esté equivocado, por supuesto.

Y poco más. Habrá quien critique el aspecto del juego y que se siga insistiendo en la estética más de cómic que en una seria, pero por mucho que se quiera, Nintendo no quiere repetirse y parece dispuesta, de una vez, a probar algo diferente con este Zelda. Esos elementos futuristas que se dejan entrever en el vídeo (el monstruo, el sonido de los láseres, la flecha final), bien mezclados con un mundo grande y bucólico pueden ser toda una renovación para la saga, sobre todo si intentan prescindir de los objetos como la guía de la historia y, por otro lado, apuestan por otras formas. Habrá que ver.

BRUNO LOUVIERS



Derecha: Muchos pensamos por un momento que el protagonista del vídeo no era Link, sino Zelda, por la coleta y por el aspecto más delgado de lo normal, pero Aonuma ya ha desdicho los rumores y confirmado que no, que se trata de él. Una auténtica lástima.

■ Abajo: Meter a Pacman en plantilla es una estrategia sublime: en esta captura de abajo hay toda una época de la industria del videojuego reflejada. Derecha: Pese a sus limitaciones gráficas, 3DS está aguantando todos los personajes y escenarios nuevos como una campeona. Su versión saldrá antes que la de Wii U, ¿influirá eso en las ventas de la versión de sobremesa?







■ Arriba: Hay fans que están un poco asustados por la mezcla de personajes y porque sigue habiendo ausencias notables pese a que ya se sabe la fecha de lanzamiento de uno de los dos juegos. Yo prefiero mantener la calma. Confío en que al menos Ness se incluya cuando anuncien *Mother 3* para Occidente. [Derrama una lagrimita].

El juego nintendero definitivo

SUPER SMASH BROS.

PLATAFORMAS: 3DS/WiiU **COMPAÑÍA**: Nintendo **DESARROLLADOR**: Nintendo, Bandai Namco
LANZAMIENTO: 3 de octubre en 3DS, Navidad de 2014 en Wii U

Super Smash Bros. es la mejor franquicia que tiene Nintendo ahora mismo. Punto. Todo el mundo ha soñado siempre con poder juntar a Mario y Link para que combatan en un juego, y Nintendo hizo eso posible. En su cuarta entrega, ese sigue siendo el espíritu del juego, solo que cada vez hay más personajes, más diferentes y, quizá, más emblemáticos.

Empiezo por el que se anunció en el E3: Pacman. Sabíamos que la colaboración con Bandai Namco iba a dar sus frutos, pero esta ocurrencia es lo más. Juntar tantas generaciones de personajes de videojuego en un mismo título es ya motivo de alegría, pero poner a pelear a Mario y Pacman a la vez es como para que se me salten las lágrimas. Que los Miis de cada jugador también puedan pelear, sí, venga, va, está bien.

En el E3 también se pudieron ver algunas diferencias entre las versiones de Wii U y 3DS. La primera ya sabemos que se verá mucho mejor, que tendrás mejores escenarios y que se podrá jugar, ay, que lloro otra vez, con el mando de Game Cube gracias a una adaptador. Pero la de 3DS tiene un modo muy interesante llamado Smash Run, donde se van obteniendo mejoras para el personaje (velocidad, fuerza, salto, etc) que luego sirven para llevar a cabo una batalla demencial contra la IA. Se avanza por una especie de cueva gigante donde hay enemigos de los juegos a los que pertenecen los personajes y al acabar con ellos, se reciben objetos para poder avanzar aún más rápido por la cueva y conseguir más mejoras para la batalla final. Es como una versión reducida del Emisario de *Brawl*, pero mejor.wd

Por lo demás, solo puedo decir que en una decena de combates, ninguno de los personajes me pareció aburrido. No sabría decir si están desequilibrados o no porque necesito mucho más tiempo para ello, pero Greninja lo peta con la mezcla de velocidad y precisión; Rosalina es bastante parecida a Peach, pero menos defensiva, quizá; Charizard es Charizard; y Mega Man llena mi corazón de amor aunque no parece un personaje tan versátil como sus diferentes poderes me habían hecho creer. No importa sin embargo lo que yo diga: cada uno terminará jugando con su personaje favorito, y eso ya lo pude ver en el E3. Todo el mundo probaba el personaje que más le llamaba la atención, fuera débil o no en su manejo.

No tengo uñas suficientes para morderme a la espera de este juego. Parece que Nintendo está decidida a sacar productos pulidos y perfectos para su problemática consola. Wii U puede venirse muy arriba con *Super Smash Bros*, igual que lo ha hecho con *Mario Kart 8*. Y ojalá el online funcione como el modo local. Vaya vicio. **BRUNO LOUVIERS**



El regreso de Bruno y Aura

POKÉMON RUBY OMEGA

PLATAFORMAS: 3DS **COMPAÑÍA**: Nintendo **DESARROLLADOR**: Game Freak

El salto de *Pokémon X/Y* fue tan revolucionario que sospechábamos que Nintendo tendría la tentación de aplicar su fórmula a las entregas pasadas, es decir, recuperar los momentos bajos de la franquicia para la modernidad.

Y, efectivamente, las revisiones de *Rubí Omega* y *Záfiro Alfa* que ha presentado Nintendo para la feria son la traducción semiliteral de los juegos de Game Boy Advance al motor de *X/Y*. La decisión es bastante consecuente con lo insinuado en estos últimos: el regreso de Hoenn se apuntaba como futuro de la franquicia (y, aparte, que tampoco les queda mucho más que revisar) El problema es que lo que Nintendo ha elegido mostrar no nos permite saber si van por el buen camino. Las megaevoluciones no son precisamente nuestro aspecto favorito de la época 3DS y, sin embargo, han protagonizado la escasa información suministrada por la compañía japonesa. Incluso embarullando el asunto: los legendarios esta vez cuentan con "evoluciones primigenias", por ejemplo. Que no nos importan mucho en lo jugable, pero que apuntan a que habrá una trama renovada. Si en vez de seguir la plantilla el remake aporta novedades, no nos quejáremos de la moda *Digimon*.

Pero andamos intranquilos: *Rubí* y *Záfiro* marcaron el principio de la decadencia de la serie, plagándola de actividades innecesarias, Pokémon a cascoporro y, en general, un síndrome de Diógenes que se prolongaría hasta la llegada de *Pokémon Blanco y Negro*.

Sin embargo, Game Freak lleva tres títulos seguidos con un nivel de creatividad y ritmo que no veíamos desde el nacimiento de la serie. Y lo presentado en este E3 apunta a que puede que el remake vaya más allá del retoque gráfico para corregir los problemas de base del original. La segunda pantalla de 3DS, por ejemplo, alivió los menús y las interrupciones que plagaban la serie al convertirse en nuestra mochila/pokédex. Aplicado a las cositas de *Rubí y Záfito*, puede servir para que nos reconciliemos con una de nuestras entregas menos favoritas hasta la fecha.

Por otra parte, lo que Nintendo no ha aclarado, y esto sí que nos parece preocupante, es si su reciente gusto por el online, el DLC y esas cosas se aplicará en doble dirección: si las nuevas megaevoluciones ignoran a *X* e *Y*, y Game Freak no se plantea la compatibilidad entre ambos títulos mediante parche o actualización, tenemos un problema. Bueno, lo tendrán ellos.



■ **Arriba:** Cada entrega cuenta con su propio equipo de villanos: Team Aqua y Team Magma. Ninguno mola tanto como el Team Flare último o el Rocket original **Más arriba:** el Pollollama megaevolucionado luciendo palmito Digimon.

Zelda, la princesa guerrera

HYRULE WARRIORS

PLATAFORMAS: Wii U
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Tecmo Koei, Nintendo
LANZAMIENTO: 2014

La mayor sorpresa que dio Nintendo el año pasado se ha convertido en la más grata del E3 2014. No me esperaba que *Hyrule Warriors* fuera tan divertido, pues no soy el mayor fan de los mosou, pero qué equivocado estaba.

El espíritu *Zelda* está ahí, sin lugar a dudas, y reside más allá de lo evidente, que son los personajes, los enemigos y la simbología. Estos tres elementos están retratados con todo el respeto del mundo y en ningún momento ninguno de los dos personajes disponibles en la demo, Link y Zelda, actúan como no lo harían en otros juegos. Sí, Zelda nunca ha batallado codo con codo con Link, pero es que ya era hora: es una hechicera poderosísima que tiene en su poder una de las Trifuerzas, por narices tenía que partir la pana con una espada en mano.

En el mapa de Hyrule de la demo, había que ir cumpliendo con diferentes objetivos, cual Dinasty Warriros: libera esta zona matando a los jefes de batallón, ayuda a tu amigo en peligro, ve a este sitio para liberarlo y poder atacar una nueva zona, vence a este jefe para seguir adelante... No es una planteamiento de lo más ingenioso ni novedoso, pero funciona. Acabar con ordas de bichos de un par de combos es muy satisfactorios, sobre todo cuando se van sumando más objetos a usar, como una bomba gigante que recuerda a la de *A Link to the Past.* Para conseguirla, sin embargo, hay que tener primero las bombas normales, que se obtienen de un cofre tras una animación que todo el mundo reconoce.

Hyrule Warriors es una versión cafre, y quizá algo limitada, de un *Dinasty Warriors*, pero cuenta con todo el canto de una saga famosa. Aunque no sea un juegazo al final, será un empujón enorme para un género que en occidente no es que tenga mucha popularidad. Y si al final sale juegazo, que también podría ser si Nintendo mete bien la zarpa, mejor que mejor. Yo tengo claro que lo jugaré con Zelda o con Impa. **BRUNO LOUVIERS**



■ Dentro: Pelear con Impa, que es una badass de la vida desde Ocarina of Time, solo se ve superado por hacerlo con Zelda, que mezcla un manejo velocísimo de un sable con magia. Da gusto ver que Nintendo empieza a incluir a sus señoritas un poco más en los juegos y con papeles mucho más potentes. En Hyrule Warriors, Zelda > Link

HYRULE WARRIOS MEZCLA MUY BIEN EL ESPÍRITU ZELDA CON LA EXAGERACIÓN DE LOS MUSOU



SPLATOON

ORIGEN: Japón **COMPAÑÍA:** Nintendo
DESARROLLADOR: Nintendo
LANZAMIENTO: 2015

Quizás lo mejor de este impasse extraño en el que se encuentra Nintendo es que se han visto obligados a reccionar a la crisis con ideas inconcebibles hace apenas unos años. ¿Un multi de ocho jugadores, una serie nueva, un juego más cercano a *Tag: The Power of Paint* (o, lo que es casi lo mismo, a *Portal 2*) que a los *Zeldas* y *Marios*? Nintendo se ha tomado el E3 de este año como una reivindicación de lo que mejor saben hacer: mecánicas perfectas en un envoltorio tan colorido que, en esta ocasión, hasta forma parte del sistema principal.

El juego es la particular interpretación de Nintendo de los modos Dominación de los pegatiros occidentales: se trata de rebozar de tinta (mucho más orgánico que controlar unos puntos determinados) todo el escenario para hacerse con la máxima cantidad de terreno al final de cada asalto. El giro está en que cada personaje tiene dos formas: humano y calamar. Los primeros son los que escupen tinta reciclando a la inversa los principios de Super Mario Sunshine. Y los segundos son los que se acercan a Tag/Portal 2: los calamares pueden nadar a toda velocidad por la tinta propia, tomando impulso, superando obstáculos y realizando varias acciones imposibles para la parte humana. El cambio veloz entre ambas formas será el que marque la diferencia entre derrota y victoria.

La idea principal cumple con los principios de diseño de Nintendo: es tan potente que el resto del juego surge desde ella. Así, la tinta ajena ralentizará nuestros pasos (se nos pegarán los pies al suelo) y la creación de trazados de tinta que vayan del suelo a una pared nos servirán como rampas improvisadas para un paintball sorprendente. Aquí no se trata de machacar al enemigo, sino lo que le rodea. El PEGI 7 de salida ya deja claro que Nintendo no está dispuesta a traicionarse por seguir modas y que, incluso si tienen que adaptarse a uno de los géneros predilectos de los occidentales, lo harán a su manera y para su público -y Nintendo somos todos, aunque no lo sepamos-.

Ahí reside la genialidad: al evitar la violencia como principio, *Splatoon* tiene que desarrollar ideas que suplan la simplicidad del "soy mejor que tú porque te he matado". Aquí ser mejor implica pensamiento táctico, habilidad más allá de poner un cráneo en una mira y darle a un botón y, sobre todo, pensamiento de equipo. El solitario, el campero, el caza spawns, todas las subespecies grotescas que ha producido el sueño del disparo, no tienen lugar en *Splatoon*. Y menos cuando al frente de su desarrollo se encuentran parte de los desarrolladores de *Animal Crossing*.



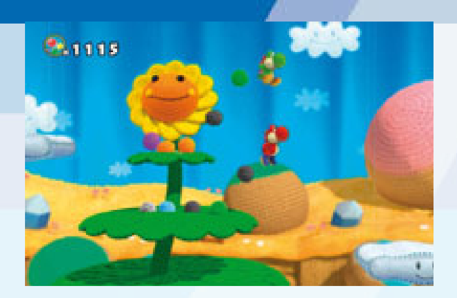
KIRBY AND THE RAINBOW CURSE

ORIGEN: Japón **COMPAÑÍA:** Nintendo
DESARROLLADOR: HAL Laboratory
LANZAMIENTO: 21 de octubre

La mascota más infravalorada de Nintendo y HAL lleva años demostrando más innovación que sus afamados compañeros de la fontanería y las orejas de Lothlorien. *Canvas Curse*, por ejemplo, es fácilmente uno de los tres juegos que mejor entendió que la DS tenía una doble pantalla y un lápiz por algo. Y *Rainbow Curse* pretende llevar más allá aquel concepto de dibujar un plataformas, de convertir trazo y acción en uno y lo mismo para el debut en Wii U de la bola tragona.

Si en *Canvas* ajustábamos el escenario con nuestro pulso para que Kirby pudiese superar cada nivel, *Rainbow* nos propone su evolución natural: dibujar acciones físicas (cada trazo es una especie de cordel arcoiris, una especie de fusión entre dibujo digital y pintura matérica) en el Game Pad de Wii U, con más sentido del que nos dio *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass*. Porque tienen propósitos distintos. *Hourglass* quería que nos liberásemos de la botonera para jugar *a lo mismo*. El reto era traducir a gestos el combate, el desplazamiento, el uso de gadgets, sin llegar a ser más que un *point&click* con un par de variantes. *Rainbow Curse*, sin embargo, pretende una manera más orgánica (algo que, curiosamente, se aplica a casi todas las novedades de Nintendo de este E3: la búsqueda de la naturalidad. Si es su filosofía para los próximos años, se la compramos, porque de controles innovadores saben más que el resto del planeta) de resolver el juego. Nuestro pincel mágico sirve tanto para marcar el camino de Kirby como para protegerle del escenario, activar sus poderes y controlar cada detalle de la acción a vuelapluma.

Y la respuesta es increíble, comparada con *Canvas*: nuestros trazos no se traducen en líneas o curvas más o menos predeterminadas, sino que de verdad podremos dibujar -hasta donde nos lo permita el medidor de tinta- de forma irregular todo lo que queremos que suceda en pantalla. La serie *Curse*, además, baña sus mecánicas en unos niveles con regusto a arcade añejo, a los *New Zealand Story* o *Rainbow Islands*, títulos donde exploración, acción y desplazamiento iban unidos, no disgregados en un mar de botones y combinaciones. Que aquí ni siquiera existen: todo se hace con el stylus y desde el GamePad, reflejando esa intención de Nintendo de demostrar que el periférico de Wii U tiene un sentido y una razón de ser. ¿El problema? El de siempre con Kirby: en la feria casi nadie se paró a jugarlo.



YOSHI'S WOLLY WORLD

ORIGEN: Japón **COMPAÑÍA:** Nintendo
DESARROLLADOR: Good-Feel
LANZAMIENTO: 21 de octubre

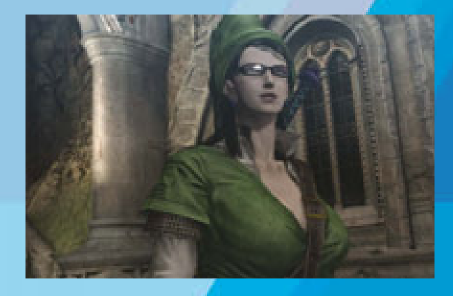
La dirección de arte del nuevo *Yoshi* se inspira directamente en la de aquel *Kirby's Epic Yan* de Wii que todavía nos pone ojitos brillantes de Pequeño Pony. Normal, porque el juego está diseñado por el mismo equipo. Aunque siendo conscientes de lo que significa hacer un juego de Yoshi. Esto es un *Yoshi's Island* primoroso, que disfrutáremos sin ninguna vergüenza, a pesar de que sabemos que no es para nosotros.

La línea cuqui de Good-Feel es perfecta para niños pequeños o adultos de domingo: juegos de dificultad vaporosa, donde la penalización está más próxima a los *Lego* que a los *Mario* de donde viene el dinosaurio. No existe el concepto de Game Over ni el de derrota. Todo lo más, una pérdida de puntuación que convierte a *Wolly World* en un juego de repetición y error antes que en un plataformas tradicional. Tanto es así, que incluso el sempiterno Baby Mario de los *Yoshi's sland* desaparece como elemento de fracaso para que podamos disfrutar de su propuesta estética (y qué bien sienta el HD a ésta) libremente sin preocuparnos por perder al futuro bigotes.

A cambio, se añade una propuesta de cooperativo para dos jugadores que no solo esquiva hábilmente el problema de los *Lego* primerizos (básicamente porque esto es 2'5D y resulta difícil estorbarse) sino que plantea un puñado de mecánicas exclusivas para el mismo. Yoshis que se devoran y se escupen (las connotaciones del animal llevan siendo chungas desde *Super Mario World*), que se emplean como armas y puntos de apoyo, que se integran perfectamente en una idea tan abandonada en estos tiempos: que un modo para dos jugadores no debería ser solo plantar dos muñecos en la misma pantalla, sino diseñar todo para que interactúen entre sí.

Pero tampoco vamos a ponernos el listón muy alto: por un lado, jugaríamos a *Yoshi's Wolly World* aunque no ofreciese más que esa dirección de arte, porque nos merecemos juegos que no se avergüencen de serlo refugiándose continuamente en suplantar la realidad (que es feísta, por definición). Por otro, con los niveles presentados y el precedente de *Kirby's Epic Yarn*, sospechamos que la dificultad de este Yoshi va a ser un hándicap para el disfrute total: si el nivel de desafío es inexistente, se lo juegan todo al diseño de niveles para enganchar al jugador. Y aquí todavía es pronto para opinar, aunque lo visto hasta ahora indica que hay buenas ideas, más allá de las estéticas.

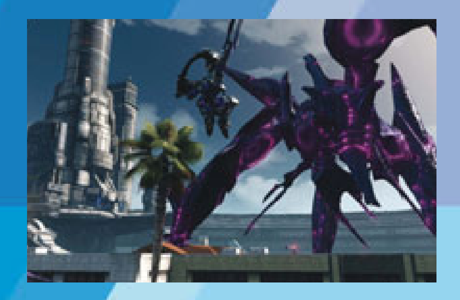




BAYONETTA & BAYONETTA 2

ORIGEN: Japón **COMPAÑÍA:** Nintendo, SEGA
DESARROLLADOR: Platinum Games
LANZAMIENTO: 21 de octubre

No puedo decir nada malo de la madre de mis hijos, sinceramente. *Bayonetta 2* es un juego odiado por muchos por su exclusividad, pero tras jugar a su nueva demo en el E3 2014, solo puedo adorarlo aún más. Qué bien hace Platinum Games su trabajo. No es que sea un juego particularmente más bonito que el antecesor, de hecho, se ve casi igual, pero las nuevas armas responden como es debido y en apenas 25 minutos jugando, tuve que partirme la cara con tres o cuatro jefes enemigos. El tiempo de bruja y los combos siguen siendo algo fluido como el agua y pelear sin tocar el suelo es posible con un poco de mano. Que esta segunda parte venga acompañada de la primera es también una enorme noticia, sobre todo por esos trajes nintenderos que podrá llevar la bruja.



XENOBLADE CHRONICLES X

ORIGEN: Japón; **COMPAÑÍA:** Nintendo
DESARROLLADOR: Monolith Soft
LANZAMIENTO: 2015

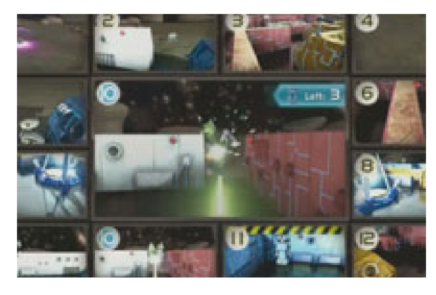
Todo buen pajero del rol japonés sabe que Monolith Soft es uno de los mejores estudios en lo que se refiere a historias ñoñas de honor y familias truncadas. No espero nada diferente de su nuevo juego, salvo que siga teniendo tan bien pulida la fórmula que hizo tan grande el juego de Wii. Los combates lucen espectaculares y están integrados perfectamente en el enorme mundo abierto y su gran novedad, los robots bípedos, funcionan como cabría esperar: como una máquina de matar en medio del campo de batalla. Su jugabilidad está sorprendentemente pulida, da gusto ver cómo van sucediéndose las horas y para tratarse de un juego que se lanza en 2015 y gráficamente es mejor de lo que esperaba. No sabría ponerle ninguna pega.



MONSTER HUNTER ULTIMATE 4

ORIGEN: Japón **COMPAÑÍA:** Nintendo, Capcom
DESARROLLADOR: Capcom
LANZAMIENTO: Principios de 2015

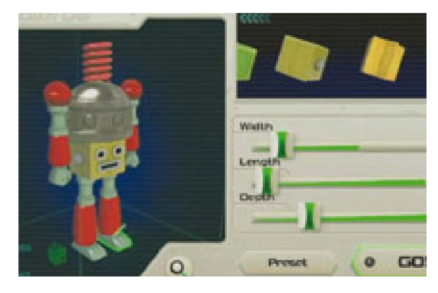
Ay, qué rabia me da que este juego ya esté a la venta en Japón desde hace un montón de tiempo y que los europeos y estadounidenses tengamos que esperar otro montón de meses para recibirlo. No entiendo por qué Capcom hace esto, pero bueno, la espera merece la pena. *Monster Hunter 4 Ultimate* parece muy pulido y sus nuevas armas (que tienen modos alternativos) y mecánicas (como saltar sobre los enemigos y atacarlos cual *Dragon's Dogma*) funcionan de miedo. Gráficamente no es un gran salto en comparación con su predecesor, pero su multijugador online va a ser un punto muy fuerte y que robará muchas horas a quien escribe estas líneas. Y no, los enemigos no son más fáciles. Y sí, han incluido bastantes bestias diferentes, que ya era hora.



PROYECT GUARD

ORIGEN: Japón **COMPAÑÍA:** Nintendo, SEGA
DESARROLLADOR: Nintendo, Shigeru Miyamoto
LANZAMIENTO: Por confirmar

Miyamoto presentó dos juegos fuera del Direct de Nintendo. Éste es el primero de ellos, una especie de Tower Defense que se juega en primera persona y haciendo uso intensivo del GamePad de Wii U. Dicho así, no suena como una gran idea, pero su ejecución no está nada mal. Usando 12 cámaras, el objetivo del juego es evitar que unos robots lleguen al centro de la pantalla. ¿Cómo saber dónde están los monstruos? Fácil: todas las cámaras están activas a la vez en la tela y hay que pasar de una a otra en el mando, pudiendo atacar así con precisión sin perder de vista el resto de peligros. No puedo decir mucho más, porque es un prototipo aún muy básico, pero huele a juego descargable que tira para atrás. ¿En esto ha estado ocupado Miyamoto?



PROJECT GIANT ROBOT

ORIGEN: Japón **COMPAÑÍA:** Nintendo
DESARROLLADOR: Nintendo, **LANZ**: Por confirmar

Aquí donde lo veis, el nuevo juego de Miyamoto quiere ser una mezcla de Mazinger Z y Godzilla, en el que el jugador se construirá un robot y lo manejará con el gamepad, desde su interior, como si fuera un Power Ranger. ¿El objetivo? Destruir una ciudad con el robot más absurdo posible. Efectivamente, algo así solo se le habría ocurrido a un japonés rarito. Este es uno de esos juegos que usarán el gamepad para todo y cuyo manejo no es todo lo preciso que nos gustaría, aunque eso tampoco sea algo necesario. Su propuesta aún tiene que afinarse mucho más, pues esto es solo un prototipo muy temprano, pero con un poco de suerte, se convierte en una rareza para matar unas cuantas horas.



CODE NAME S.T.E.A.M.

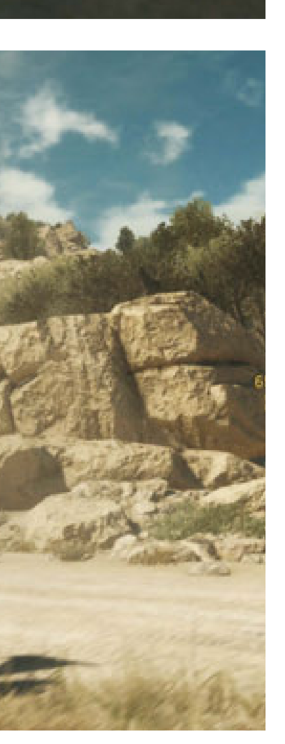
ORIGEN: Japón **COMPAÑÍA:** Nintendo
DESARROLLADOR: Intelligent Systems
LANZAMIENTO: 2015

Los buenos señores de Intelligent Systems me van a hacer enfadar: no han anunciado un *Advance Wars*. Se lo perdono porque son ellos y porque este juego steampunk que mezcla mitología de Lovecraft con una jugabilidad que recuerda, ojo, pájaro, a *XCOM*, me ha volado la cabeza. Su estética en celshading le sienta de miedo y es pura estrategia por turnos, como Dios manda. Y sin embargo, el objetivo del estudio es reducir la abstracción que tanto echa para atrás del género de la estrategia para intentar abrirse a más personas. Esto puede sonar un poco feo para los más puretas, pero aquí el menda confía plenamente en la capacidad de Intelligent Systems.









Kojima se pone serio, más o menos

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

PLATAFORMAS: PC/PS4/XBO **COMPAÑÍA**: Konami **DESARROLLADOR**: Kojima Productions **LANZAMIENTO**: 2015

No tenía demasiadas esperanzas puestas en este nuevo *Metal Gear Solid*. Me esperaba más de lo mismo dentro de la personalista saga de Hideo Kojima, pero parece que el japonés ha sabido adaptar sus principios de sigilo al mundo abierto, introduciendo de paso un puñado de nuevas mecánicas, y acompañándolo de un tono más trágico y severo de lo que acostumbra.

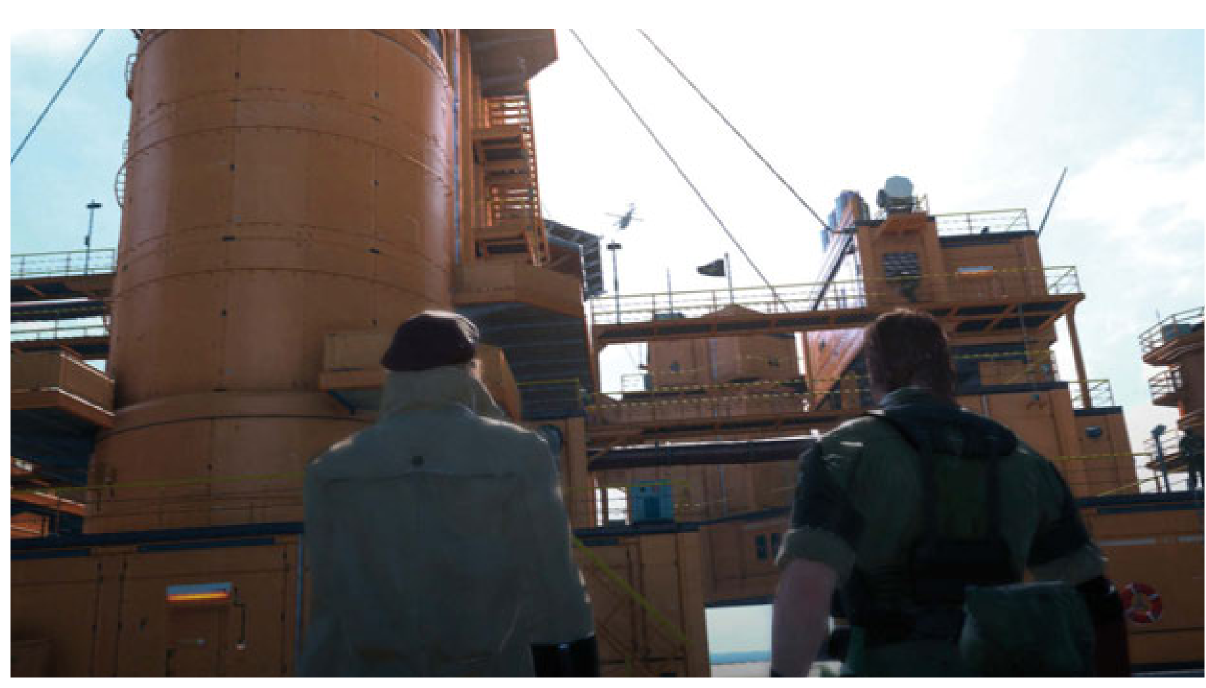
Ojo, que eso de que Snake esté torturado, que el mundo sea horrible y que tenga que volver a empezar de cero tras perder un brazo no está reñido con el cachondeíto 'made in Kojima'. Detalles tontos como la caja de cartón con nuevos usos o que chasquee su muñeca mecánica en lugar de golpear la pared para llamar la atención del soldado cercano son siempre de agradecer. Están acompañados por disparates como que el caballo que Snake monta se cague si te estás quieto un rato o que el realismo del juego se vaya a hacer puñetas por el sistema Fulton, que recolecta al instante, y usando un globo aerostático, soldados, pero también coches, tanques y contenedores con material militar para la base. Pero esto es un videojuego, y parece que Kojima lo sabe mejor que nunca: tres cuartos de hora jugando y ni una cinemática. Gracias, señor.

En este tiempo, pude ver cómo Snake se infiltraba en una base dejada de la mano de Dios en Afganistán para rescatar a Miller. En el viaje a caballo se encuentra con soldados que marca con sus prismáticos, pero también con las inclemencias del tiempo, que por fortuna, le sirven para ocultarse mejor y avanzar más rápido. Lo mismo pasa con la noche, el mejor entorno para pasar desapercibido. Hacer que llegue es bien sencillo: sacar un puro electrónico (no es coña) y sentarse a fumarlo mientras el día da paso a la oscuridad en tiempo real. Esto es sorprendente, la verdad.

Una vez en la base, Snake hace gala de nuevos trucos de CQC, como coger a enemigos por las esquinas o poder atacarlos desde dentro de un contenedor de basura. Del mismo modo, disparar y evitar ser descubierto es también más sencillo, que no por ello más fácil: si se desactiva el tiempo bala cuando un enemigo te ve, es bastante complicado salir airoso sin ser descubierto. Son cosas que ya se vieron un poquito en *Ground Zeroes*, pero que en esta versión final se ven más rematadas y funcionan tremendamente bien.

Cumplida la misión de buscar información confidencial antes de poder rescatar a Miller, Snake regresa a la base de operaciones en alta mar, que ahora es plenamente explorable y que funciona como un estupendo juego de gestión: será posible construirla al gusto de cada uno. Es posible construir más islotes, mejorar un apartado concreto o investigar en una habilidad (espionaje, refuerzos, etc.), pero también hay que defenderla cuando está siendo atacada por los enemigos. El sistema Fulton de Peace Walker, por tanto, tiene ahora más importancia que nunca. Solo empleándolo a menudo y consiguiendo nuevos soldados y objetos se podrá tener un ejército digno de Big Boss.

Empezaba diciendo que *The Phantom Pain* me ha sorprendido por lo bien que lleva la trágica historia de la madurez de Big Boss y porque añade un buen puñado de nuevos elementos, y así lo cierro: el E3 ha hecho que se convierta en unos de mis juegos más esperados de 2015. **BRUNO LOUVIERS**



Derecha: La animación del caballo estaba a la altura, no así el efecto de blur de las piernas y los escenarios. No pasa nada, aún tienen tiempo para hacerlo bien, espero. **Arriba:** Miller y Snake, bros before hoes, están preparando una buena. Si jugasteis a *Ground Zeroes* sabréis que alguien se le jugó desde dentro y les reventó la base y el ejército y los dejó lisiados, de modo que planean vengarse de todo lo que puedan. Aquí empieza la caída de Big Boss hacia su lado más oscuro.. Qué ganitas de ver cómo se convierte en un villano.

LA REVOLUCIÓN FRANCESA TRAJO DEMOCRACIA, RACIONALISMO, CIENCIA, IGUALDAD, ILUSTRACIÓN Y PARKOUR

Arno, Michelangelo, Donatello y Raphael

ASSASSIN'S CREED UNITY

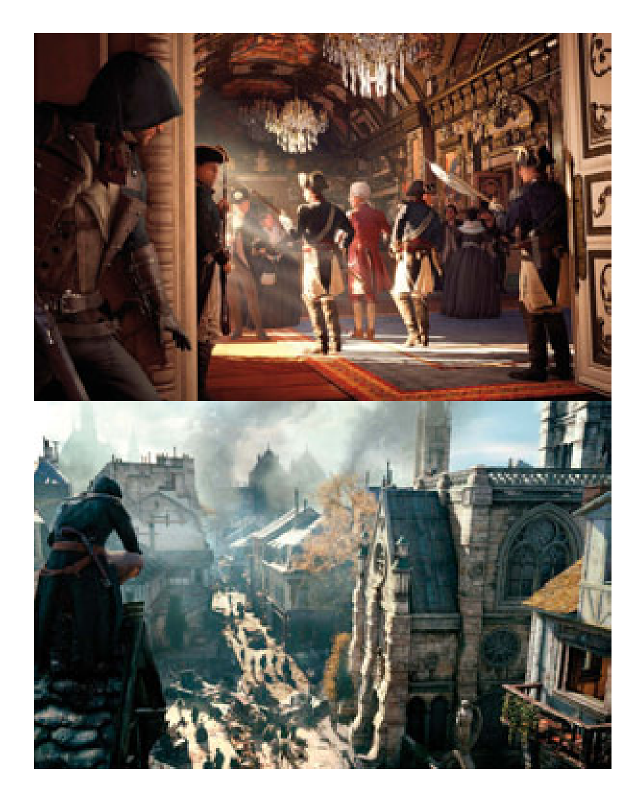
PLATAFORMAS: Xbox One, PS4, PC **COMPAÑÍA**: Ubisoft **DESARROLLADOR**: Ubisoft

El diseño de misiones de Assassin's Creed ha sufrido un buen meneo con la llegada de Unity, una entrega exclusivamente next-gen. Fuera el instafallo, las misiones de sigilo cochambrosas en las que perseguir una conversación y, en general, todo aquello que hizo que en *Black Flag* sufriésemos cada vez que teníamos que bajarnos del barco y proseguir con la historia principal.

Normal, porque aquí no juegan la baza pirata y tienen que centrarse en arreglar todo lo que rompió *Assassin's Creed III*. Empezando por el movimiento contextual, que el propio estudio asume que se había convertido en demasiado limitado al robarle cada vez más posibilidades al jugador. Ahora podremos ascender y descender libremente y tener un cierto control sobre Arno, en vez de empujar simplemente el stick con el botón de correr/saltar/trepar/"quieres que te lo pase" y rezar porque el juego dedujese correctamente lo que queríamos hacer.

Y siguiendo por el combate, es, tal vez, el sistema principal que más ha cambiado. Y para bien. La saga se había convertido en un juego de supuesto sigilo donde un indio loco o un galés echado a la mar podían vaciar un fuerte de soldados regulares sin mancharse ni la capucha. Algo tan hilarante como irreal, que los de Ubisoft han enmendado al aumentar la letalidad de nuestros enemigos. Y, evidentemente, para poder tener un cooperativo a cuatro que no se convirtiese en *Assassin's Creed: Jinetes del Apocalipsis.* Si la saga fagocitó a *Splinter Cell*, *Unity* le pide perdón recuperando muchos de sus elementos. Es decir, nuestros asesinos son tan mortíferos como vulnerables. Y las ejecuciones, que habían degenerado en un correcalles saltimbanqui hasta soltar la trapera en el cogote de nuestra víctima, aquí aspiran a recuperar elementos del juego original: descubrir, planificar, acechar y atacar. *Unity* no quiere una orgía de destrucción, sino ataques quirúrgicos concebidos por los jugadores.

El primer Assassin's era un juego tan innovador como desnudo de contenido. Unos cuantos años después, Ubisoft ha decidido devolvernos parte de esa magia de Altair y prestar más atención al sigilo Pero en una París bulliciosa, recreada con todo el esplendor (por dentro y por fuera de sus edificios) que esperábamos de nuestras consolas nuevas, y en la que podamos jugar sin que el juego se entrometa. No podríamos pedir más a los canadienses. Porque tampoco nos quedaba paciencia.





LOS SHOOTERS TÁCTICOS NECESITAN BUENOS REFERENTES, ESPEREMOS QUE ÉSTE SEA UNO DE ELLOS

'Solo en casa', pero con terroristas

RAINBOW SIX: SIEGE

PLATAFORMAS: PC/XBO/PS4 **COMPAÑÍA**: Ubisoft **DESARROLLADOR**: Ubisoft Montreal **LANZ**: 2015

Los shooters de hoy en día son una conjunción de soldados inmortales que se turnan alrededor de banderas u objetivos, yendo y viniendo a toda prisa y disparando sin cesar hasta que se les acaba el tiempo. *Rainbow Six: Siege* es todo lo contrario, y eso me llama mucho la atención, a pesar de su problemático desarrollo y, ahora, relanzamiento como algo diferente.

El planteamiento no puede ser más sencillo que lo que ha mostrado Ubisoft: una casa que sirve como refugio de unos secuestradores y como puzle para un equipo de SWAT. Los secuestradores tienen un montón de trampas para ir poniendo por la casa y fortificarla: escudos, refuerzos para las paredes, alambre de espino, etc. Este equipo cuenta con un tiempo previo para preparar la casa antes de que el equipo SWAT la asalte por donde mejor crea conveniente en cada caso. Engañarles es una de las claves del juego: hacer como que una zona no está protegida y, BAM, caer con toda la fuerza posible.

Los SWAT tienen que jugar con más cabeza. El uso del dron es fundamental para infiltrarse en la casa y ver qué hacen los terroristas en ella. Es necesario memorizar dónde está cada cosa y saber muy bien dónde se encuentra la rehén, no vaya a ser que un escopetazo a través de la pared se la lleve al otro bario.

Efectivamente, atravesar una pared con una escopeta es la cosa más sencilla del mundo, algo que no suelen tener nunca en cuenta los shooters de otras franquicias porque, joer, sería aburridísimo morir así siempre. En *Siege* esto está implementado porque hay que tener un cuidado extremo con cada paso que se da. Doblar una esquina demasiado seguro de uno mismo puede significar la muerte, y aquí no hay respawn hasta que se acaba la ronda. Creedme, jugar uno solo contra el equipo completo de cinco terroristas no es divertido ni fácil. Éste es su mayor potencial, tener que jugar bien, compenetrado con el resto de gente y anticipando toda clase de problema mientras se tumba media casa a escopetazos. Lo veo como el título perfecto para jugar con un par de amigos y con el headset puesto.

Y sí, sorprendentemente, el juego se ve como en el tráiler en el que lo anunciaron. En ordenador puro y duro, evidentemente. Espero que en consola no pierda mucho potencial, porque creo que Rainbow Six: Siege puede ser un disidente interesante en este mundo reinado por los FPS.

BRUNO LOUVIERS



Derecha: Evidentemente, siendo Ubisoft, no pienso creerme que el juego se verá tan bien como se ve ahora en su versión final, así que precaución. Hay esperanzas, que solo está en desarrollo para PC y nueva generación

Vaya Himalaya

FAR CRY 4

PLATAFORMAS: PS4/XBO/PS3/360/PC
COMPAÑÍA: Ubisoft
DESARROLLADOR: Ubisoft Montreal
LANZAMIENTO: 18 de noviembre

Si hay un referente inequívoco para el sorprendente *Far Cry 3*, que tan bien supo darle un giro a la franquicia (del exhibicionismo paradisíaco para acumuladores de potencia gráfica a la aventura verbenera y psicodélica), ese es *Just Cause 2*. El enfoque lúdico y tronado y la estructura de misiones a golpe de conquista de puestos enemigos, aparte de la ambientación paradisíaca como campo de pruebas para los dislates pirotécnicos (de hecho, *Just Cause* y secuela ya eran versiones punk de los primeros *Far Cry*) se termina de confirmar en este nuevo *Far Cry 4*, que aunque cambia el Trópico por el Himalaya, roba unas cuantas ideas más del clásico polvorín paradisíaco de Avalanche.

Para empezar, recupera la idea del garfio con cable que sustentaba casi toda la mecánica de *Just Cause 2*. El artilugio servirá para balancearse, evitar alguna caída mortal y llegar a zonas aparentemente inaccesibles. Otra es el mayor acento en los ataques aéreos y el uso del paracaídas y el traje para planear, elementos presenten en *Far Cry 3*, pero que aquí cobran un mayor protagonismo. Finalmente, la estructura de conquista de bases está más afianzada y forma parte del propio núcleo jugable.

De hecho, la demo disponible en Los Ángeles permitía a los jugadores afrontar la conquista de una base enemiga con tres tácticas distintas. Una de ellas por vía aérea, usando un girocóptero e intentando que los enemigos no alertaran a los refuerzos. Otra, haciendo uso del sigilo y del arco que permite varios disparos rápidos, convirtiéndose en un nuevo aliado imprescindible del jugador. Y una final, la más espectacular, a lomos de un elefante, con el que comprobamos cómo la acción se diversifica. Por ejemplo, si una vez hemos echado abajo la puerta de la fortaleza bajamos de la montura, el elefante seguirá funcionando como distracción de los enemigos, a los que podremos ir eliminando por otro lado. Distintas formas de afrontar la acción en un juego que promete diversión ruidosa, si es que consigue mantener al mismo volumen la apuesta de su predecesor.

EL CAMBIO DE AMBIENTACIÓN, DEL TRÓPICO AL HIMALAYA, NO SUPONE UN GIRO NOTABLE EN EL ESTILO DE JUEGO, ESCANDALOSO Y EXAGERADO

HEMOS VISTO ESPACIO PARA 24 JUGADORES. MULTIPLICADO POR TRES VARIANTES... ¿72 LUCHADORES?

Veinticinco años después, habrá MK

MORTAL KOMBAT X

PLATAFORMAS: PC, PS3, PS3, 360, One **COMPAÑÍA**: Warner **DESARROLLADOR**: NetherRealm

No nos referimos a lo que nos distancia a los míticos primeros juegos de la serie, sino al argumento de este nuevo *Mortal Kombat*, que no solo arranca inmediatamente después de la última entrega, sino que también viaja veinticinco años al futuro de aquella para mostrar el paso de los años en algunos personajes clásicos e incluso la estirpe de otros, que han acabado engendrando nuevos luchadores.

Es el caso de Cassie Cage, hija de Johnnie Cage y Sonya Blade y heredera del temperamento de sus célebres padres terrestres, veteranos desde la primera entrega de la franquicia. No es la única recién llegada: en las demos disponibles en Los Ángeles también ha podido verse a D'Vorah, capaz de controlar oleadas de voraces insectos; a Kotal Kahn, del que aún no se sabe nada (aunque con ese nombre no deberíamos esperar nada demasiado bueno); y nuestros favoritos, Ferra / Torr, herederos del mítico Maestro Golpeador de *Mad Max - Más Allá de la Cúpula del Trueno*, y que presenta a un mostrenco enmascarado y una niña salvaje encaramada a su chepa. Todos los personajes tendrán tres variaciones, cada una con su propio estilo de lucha, lo que nos recuerda a aciertos de las versiones de PS2 y Xbox, entre otras. En la demo presentada en el E3 había espacio para 24 luchadores. Si cada uno se multiplica por tres con esas variantes, el juego podría disponer de un espectacular róster de nada menos que 72 luchadores distintos.

Pocos cambios notables hemos notado en esta décima entrega (aunque para ser honestos, la novena nos pareció tan redonda que preferimos que trasteen con ella lo menos posible), y algunas de sus características más memorables vuelven en esta décima iteración: golpes especiales con rayos X que muestran futuras bajas por invalidez permanente con todo lujo de detalles y, cómo no, fatalities para parar un tren. Del reciente y fallido *Injustice: Gods Among Us* este nuevo *Mortal Kombat* hereda una mayor interacción con los escenarios de la que tenía la novena parte: más niveles distintos y partes de los decorados que se podrán usar como arma.

Y un detalle muy para fans: entre los movimientos de ejecución vimos listados un total de cinco por personaje, frente a los cuatro de *Mortal Kombat 9*, que disponía de dos Fatalities, un Babality y una ejecución con escenario. ¿Cuál será aquí la extra? ¿Brutality? ¿Animality? ¿Friendship?

■ Arriba: Por supuesto, nadie imagina *Mortal Kombat* sin una nueva serie de golpizas entre dos clásicos, Sub-Zero y Scorpion. Pero las nuevas adquisiciones parecen estar a la altura de los veteranos en lo que se refiere a sadismo y contundencia.

EL BATMÓVIL, ESE TANQUE PARA ENCAPUCHADOS, SE HA CONVERTIDO EN LA SEÑA DE IDENTIDAD DEL JUEGO

Murciélago sobre ruedas

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

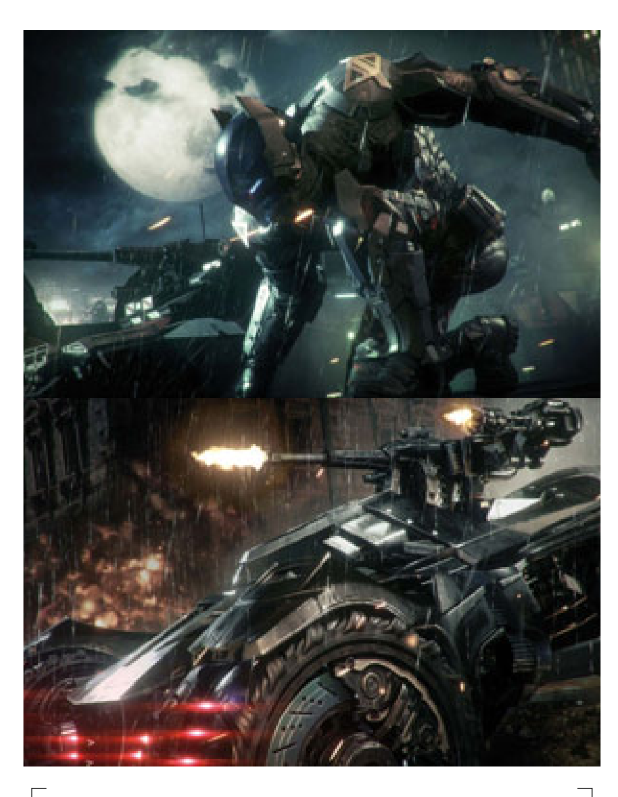
PLATAFORMAS: PS4, One, PC **COMPAÑÍA**: Warner Bros. **DESARROLLADOR**: Rocksteady

El anuncio deL retraso del lanzamiento de *Arkham Knight* hasta 2015 poco antes del arranque del E3 hacía pensar que pocas buenas noticias recibiríamos de un juego acerca del que aún tenemos unas cuantas dudas razonables. Sin embargo, el gameplay mostrado por Rocksteady en la conferencia de Sony convence, respira *next-gen* por los cuatro costados (con ese conteo de polígonos que deja en evidencia a las anteriores entregas) y aún no despeja todas las preguntas que nos hacemos sobre la implementación del coche de Batman en la mecánica del juego. Algunas aplicaciones del vehículo (carreras, tiroteos, cuestiones que van mucho más allá del aderezo meramente cosmético del Batplano en anteriores entregas) chocan, en principio, con el tono sobrio y poco estridente que ha dado fama a los juegos precedentes de la serie. La negativa de Rocksteady de lanzar el juego para Xbox 360 y Playstation 3, y limitarse a PC y la nueva generación de consolas, al menos hace pensar que su ambición es considerable, ya que se trata de uno de los primeros multiplataforma exclusivos de la última oleada de consolas.

La presencia del coche no será meramente estética: por una parte, podrá acceder a un modo Batalla de gran movilidad; por otra, permitirá a Batman desplazarse por una ciudad que multiplica en varias veces el tamaño de la Gotham de anteriores entregas; y finalmente, servirá para participar en pruebas de velocidad y habilidad planteadas por Acertijo y que dotan a la aventura de un fuerte componente arcade.

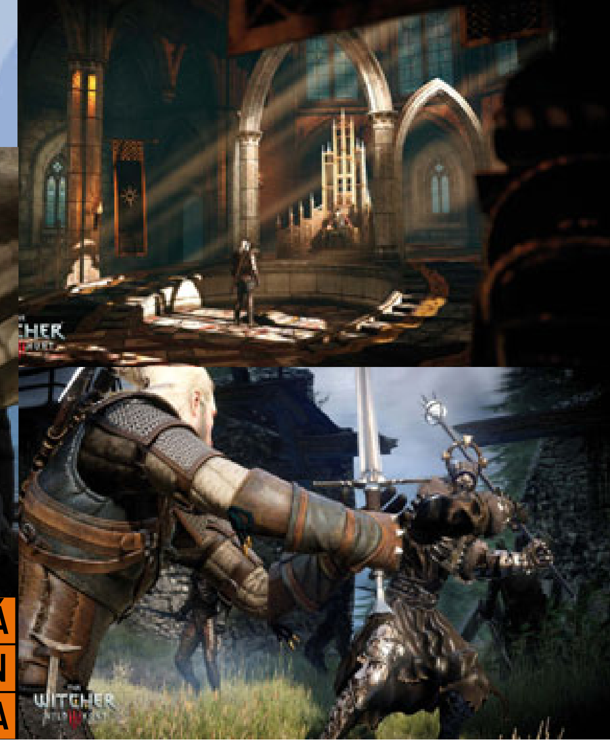
Por lo demás, este E3 no ha proporcionado muchas novedades sobre *Arkham Knight*. De hecho, apenas se ha hablado de la misteriosa némesis del título, y se ha insistido en el nuevo villano, el Espantapájaros. Aprovechando la presentación en su conferencia, Sony anunció que las misiones de pesadillas del malvado personaje serían exclusivas de Playstation 4.

Por lo demás, Rocksteady se está esforzando en que el juego haga gala de su militancia next-gen: hasta cincuenta enemigos simultáneos en pantalla podrán enfrentarse a Batman, quintuplicando la cifra de anteriores juegos. ¿Será suficiente para levantar el interés sobre un juego que, pese a sus mejoras tecnológicas, aparenta ser algo derivativo?



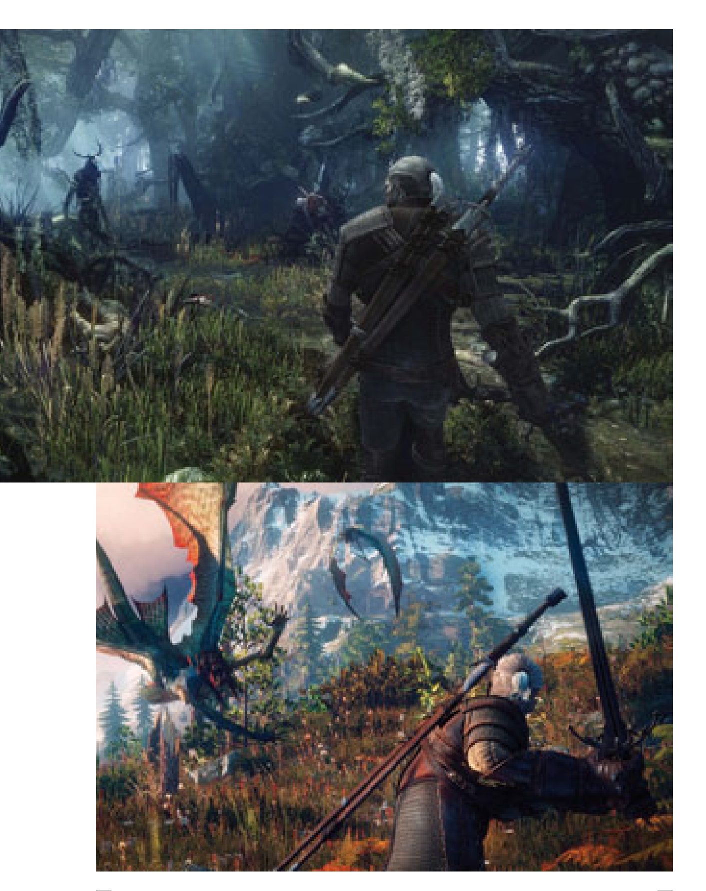
Arriba: Con un manejo casi de arcade, que se resume en algo similar a un shooter en tercera persona motorizado, el coche de Batman puede convertirse en el gran descubrimiento o el problema irresoluble de *Arkham Knight*.

■ **Derecha:** La arquitectura de The Witcher 3 se ríe sin problemas del cortapega habitual del rol occidental. Los de CD Projekt son minuciosos hasta decir basta. **Derecha abajo:** El combate de esta entrega es mucho más rápido, y el doble de mortífero. Afortunadamente, este Geralt es más ágil y brutal que su anterior encarnación. **Abajo:** Pantalones de cuero, melena al viento, perilla de tumbamozas y aún así se las lleva a pares.





CADA ACTO DE GERALT TENDRÁ CONSECUENCIAS DE TODO TIPO EN EL RESTO DE LA AVENTURA



■ **Arriba:** Arranca otra rutinaria jornada laboral para Geralt de Rivia, cazador de monstruos. **Más arriba:** Los pantanos de No Man's Land se llaman así por algo, pero el lobo blanco no es un hombre ordinario. También suponen una bella muestra de que hacer un mundo abierto no impide presentar escenarios diseñados con el mimo de los niveles tradicionales.

La next-gen empezará cuando lo diga Geralt

THE WITCHER 3

PLATAFORMAS: Xbox One, PC, PS4 **COMPAÑÍA**: CD Projekt **DESARROLLADOR**: CD Projekt

El lobo blanco es, a día de hoy, la única criatura del género fantástico que puede mirar a lo ojos a cualquiera de los habitantes de Poniente. Y no lo decimos en el sentido de la maestría con las armas o del inexistente recelo a tratar temas adultos, sino porque CD Projekt RED ha dotado a la tercera entrega de The Witcher de un mundo riquísimo, donde se ha invertido tanto esfuerzo en el motor gráfico deslumbrante que ya conocemos como en poblar esa tecnología de habitantes con vida propia y entornos en los que dejar claro de una vez que Geralt de Rivia es un verdadero portento sobrehumano.

Su paso por el mundo de *Wild Hunt* ahora demuestra esa categoría: Geralt devora el terreno como si fuese una de sus pociones o de sus amantes, con ferocidad y decisión. Y recorre las poblaciones a sabiendas de que cada decisión del Witcher afectará a las vidas de todos sus habitantes. Desde el plebeyo más empobrecido hasta los nobles de alta cuna, las interacciones de Geralt marcarán el desarrollo del juego. Es decir, el sistema de misiones sigue conservando tanto la frescura a la hora de presentarse como la incertidumbre de cómo afectará a nuestra partida el cumplimiento de la misma. *The Witcher* nunca ha creído en la misión de relleno, en el buscacosas, el correcalles, el movimiento de A y B para matar/recoger a C para acumular horas y justificar la compra, sino en interesarnos para que llevar a cabo las distintas misiones avance una historia extendida como una tela de araña en vez de un tapiz lineal.

La entrada del mundo abierto en el juego también es de agradecer para los fans de los libros: el lobo blanco es un cazador de cabezas de monstruo, un exterminador de bestias infames... Pero las limitaciones de las anteriores entregas hicieron que el estudio descartase a menudo esa condición. Aquí, por suerte, la profesión de Geralt sirve para dotar de sentido a las vastas extensiones. Si en *Skyrim* no nos quedaba más remedio que ser un tarado aniquilador (o un cobarde a la huída) de todo lo que se nos cruzase, en *Wild Hunt* tendrá sentido. Perseguiremos monstruos colosales, criaturas que ningún hombre puede derrotar, así que planificaremos nuestros viajes, meditaremos, nos equiparemos convenientemente y no olvidaremos nunca que nuestro periplo tiene un inicio, un objetivo y un retorno.

Porque si piensas que el mundo de *The Witcher III* es un sandbox en el que perderse alegremente es que no has tenido en cuenta que CD Projekt y George R.R. Martin tienen otra cosa en común: no les preocupa lo más mínimo matar a sus protagonistas en cuanto su público se descuida.

Camarero, otra de Halo

DESTINY

PLATAFORMAS: PS4/XBO/PS3/360
COMPAÑÍA: Activision Blizzard
DESARROLLADOR: Bungie
LANZAMIENTO: 9 de septiembre

Ay, Bungie, pero qué bien haces tu trabajo siempre, y eso que no has hecho nada desde 2011. Pero ha merecido la pena esperar. *Destiny* realmente es esa experiencia cooperativa que une un universo gigante, pero palpable, como tenía *Halo*; con una jugabilidad en grupo, ágil y entretenidísima, como tiene *Borderlands*. ¿Quién necesita hacer algo diferente si se puede hacer una versión mejorada de otras ideas?

El caso es que *Destiny* luce sorprendente en PS4, donde pude probarlo durante un buen rato. Todo el mundo sabe ya que el juego gira en torno a un Sistema Solar hecho polvo, donde los seres humanos han sido erradicados tras casi dominar todos los planetas y donde los jugadores tendremos que apañárnoslas para sobrevivir a los enemigos del hombre y a otros hombres en sí. Esa historia se nota desde el primer minuto jugando al juego. Bueno, desde el segundo, justo después de personalizar, con bastantes opciones, a tu personaje, que puede ser un Titán, un Hechicero o un Cazador. Podéis imaginaros qué clase hace qué cosas fácilmente, ¿verdad?

Con mi hechicero en ristre, me fui topando con el resto de periodistas jugando a la demo y avanzando por dos sencillas misiones que, bueno, parecían un poquito de MMO, pero tampoco voy juzgar el libro por la tapa, porque el manejo del personaje, de sus habilidades y la intensidad de la acción están muy bien ajustadas. Casi parece una versión modificada de *Halo* donde el Jefe puede tirar magias por las manos en lugar de granadas. Es una comparación injusta esta, que ya he repetido mucho, pero es la pura verdad: *Destiny* tiene ese sello que Bungie dejó en su otro juego y se parece mucho a él. No es algo malo, porque pronto empiezan a aparecer los elementos de rol, de mejoras de armas y personaje, de exploración y la interacción con otros jugadores es bastante interesante y todo lo que le da un estilo propio. Y su concepto de mundo conectado y que cambia por la acción de los jugadores puede dar mucho de sí.

BRUNO LOUVIERS



Arriba: El hechicero es la clase más llamativa del plantel, y sus habilidades son las más vistosas con diferencia. Abajo: Si habéis jugado a *Borderlands*, es raro que algo de lo que *Destiny* muestra os resulte extraño. La diferencia es que se ha mezclado con los ritmos y dinámicas de acción que Bungie pensó para *Halo*, y le sienta de miedo.

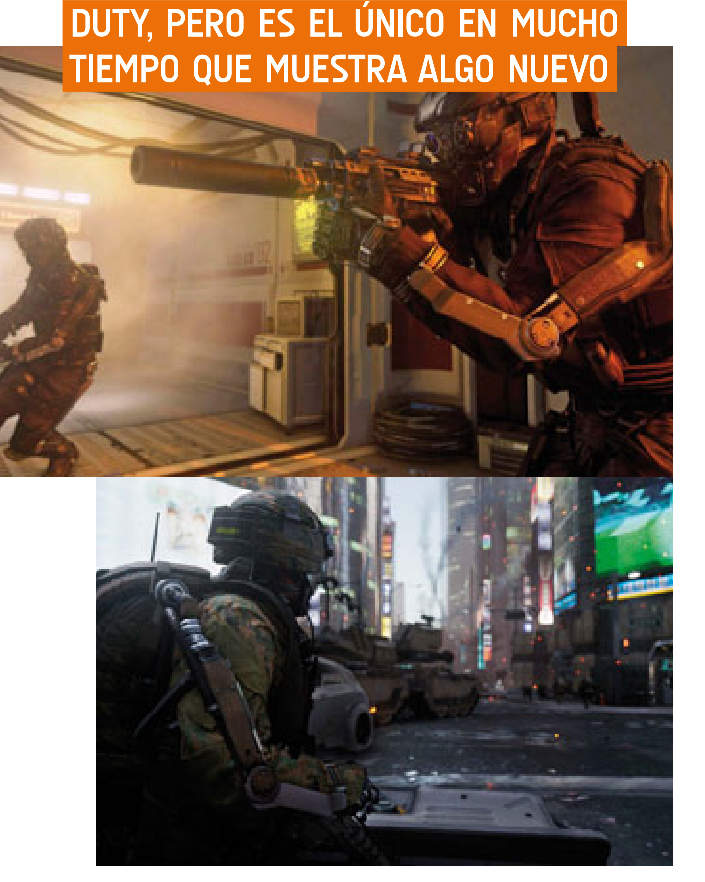
DESTINY REALMENTE ES ESA GRAN EXPERIENCIA DE JUEGO COOPERATIVO QUE BUNGIE PROMETIÓ EL AÑO PASADO



■ **Abajo:** Es irónico que en un mundo donde los soldados llevan superarmaduras, uno de ellos muera porque se le queda pillado el brazo en un helicóptero y otro sea mutilado por la metralla. **Derecha:** El exoesqueleto o armadura, como queráis llamarlo, parece la pieza clave del juego. En lo que he podido ver, usarlo para hacer saltos y atacar desde arriba es divertido. También esquivar al enemigo con impulsos laterales rápidos. Ojalá se le dé mucho uso.



ADVANCED WARFARE SIGUE AL PIE DE LA LETRA LA FÓRMULA DE CALL OF DUTY, PERO ES EL ÚNICO EN MUCHO TIEMPO QUE MUESTRA ALGO NUEVO



■ **Arriba:** El futuro que pinta Call of Duty es, obviamente, caótico y de guerra. Lo interesante, sin embargo, es que introduce a las PMC (Corporaciones Militares Privadas) como las que parten el bacalao y como principales agentes del juego. Kevin Spacey es el malo y el presidente de una de ellas, por cierto.

Granadas más inteligentes que tu perro

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

PLATAFORMAS: PC/PS4/XBO/PS3/360 **COMPAÑÍA**: Activision Blizzard **DESARROLLADOR**: Sledgehammer **LANZAMIENTO**: 4 de noviembre

Qué decir del señor de las ventas. La apuesta de *Call fo Duty* por las distopías me gusta mucho, pese a que su jugabilidad sigue siendo esa mezcla de correpasillos, IA estúpida y acción cinematográfica que debería desaparecer del videojuego. Sledgehammer parece haberse metido de lleno en ese concepto de guerra muy moderna que ya adelantaba *Ghosts* y que esta vez está aquí para quedarse.

Lo primero que llama la atención es su apartado gráfico: no es nada del otro mundo, pero tampoco esperaba nada por el estilo. Aunque se ve muy bien en consolas de nueva generación, sigue estando por detrás de su competidor directo y no tiene esa locura de efectos de luz de los que otros shooters presumen. Quizá la culpa la tenga que sale también en plataformas de pasada generación, pero bueno, en lo que importa, sigue siendo un *Call of Duty*: es veloz, va a 60fps, no tiene un solo segundo de calma y, encima, ahora incluye un montón de cachivaches nuevos con los que aprender a jugar otra vez y que sirven para hacer bastantes locuras. Por ejemplo: la granada inteligente que se mantiene en el aire para estallar o que puede cambiar de modo, o el arma que imprime balas en lugar de usar un cargador estándar. Esto último es una idea inteligentísima, he de reconocer.

Hay muchas otras armas y objetos diferentes que a más de uno le sorprenderán, pero el más importante es el exoesqueleto que llevan los soldados y que permite tener fuerza extra, un salto más potente, descender grandes alturas sin hacerse daño al usar los propulsores que lleva o pegar acelerones par esquivar ataques o ejecutarlos. Esto último puede cambiar un poquito las reglas de sus tiroteos estándar y quiero ver cómo se desarrolla durante más tiempo del juego.

Todas estas novedades, la estética y la ambientación, están al servicios de momentos scriptados donde un tanque bípedo pasa al lado del jugador o cuando un enjambre de drones enemigos sobrevuela la cabeza. Son trucos que solo un jugador impresionable valoraría y que cualquier otro solo puede admirar pensando que ojalá todo eso ocurriera sin más, no porque está programado. *Advanced Warfare,* la verdad, me ha impresionado por el uso inteligente del exoesqueleto, pero sigue pareciéndome más de lo mismo, con mejores gráficos. Aún así, tengo esperanzas de que Sledgehammer tenga varios ases sobre la manga y me calle.

BRUNO LOUVIERS

Espacio, tus gritos, etc.

ALIEN ISOLATION

PLATAFORMAS: PC/PS4/XBO/PS3/360
COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: The Creative Assembly
LANZAMIENTO: 7 de octubre

Anda que no ha llovido ya desde nuestra portada de *Alien: Isolation*, y anda que no sigue siendo bueno el maldito juego. Pero bueno de verdad, de pararte en seco cuando te pilla el xenomorfo, de hacer que te de miedo salir de un cubículo para avanzar en el desafío que tienes por delante.

Parece ser que sí han conseguido la tensión que transmitía la película, y aunque sigo recomendando la prudencia, porque lo que se ha visto de la historia es muy poco todavía; el bicho asusta, la ambientación está logradísima y el acabado gráfico es fenomenal: ese efecto de bokeh, ese emborronado del cambio de visión en los momentos tensos, esa música que se acentúa cuanto más cerca está el dichoso bicho... Había tantos buenos detalles esparcidos por la pequeña pantalla que jugué que me costaba mantener la atención, y así pasaba: moría mucho y de muy mala manera.

No jugué a la historia sino a un desafío que me exigía escapar de una zona sin morir en manos del alien, lo más rápido posible y cumpliendo ciertos objetivos secundarios, como conseguir dos chapas de identificación o no usar el detector de movimiento. Evidentemente, temeroso como soy, no cumplí con ninguno de estos dos objetivos y traté de huir lo más rápido y silenciosamente posible, en vano. Mis muertes fueron bastante variadas: primero el alien me pilló por la espalda, empalándome con su cola y pudiendo ver cómo la sacaba por mi tórax. Luego me pilló de frente y me mordió la cara. También me vio meterme en un conducto de ventilación y además le dio por empezar a buscarme bajo las mesas cuando me olía o cuando sentía que me movía. La inteligencia artificial deja un poquito que desear y quizá se ve demasiado dónde está el bicho para mi gusto, pero eso no resta ni un solo punto al miedo primario que sentí sobre una silla con un mando en las manos. Espero que sea así todo el rato con la versión final. **BRUNO LOUVIERS**



Dentro: El detector de movimiento es una ayuda fundamental tanto como un objeto de puro terror: mirar un punto verde nunca me había hecho tensar así los músculos. **Abajo:** Puedes atacar al xenomorfo con todo lo que quieras: el lanzallamas, las bombas, las armas afiladas, pero te aseguro que nunca morirá y que solo harás que se enfade.

JUGAR A ALIEN ISOLATION CON GAFAS DE REALIDAD AUMENTADA ES LA FORMA MÁS RÁPIDA DE SUFRIR UN INFARTO DE MIOCARDIO



¡Liberad al Kraken!

EVOLVE

PLATAFORMAS: PC/PS4/XBO
COMPAÑÍA: 2K Games
DESARROLLADOR: Turtle Rock Studios
LANZAMIENTO: 21 de octubre

Hay una cosa muy clarita en Evolve: 2K y Turtle Rock Studios están tremendamente orgullosos de sus resultados con el título y no tienen que esconder nada a la hora de enseñarlo: es posiblemente el juego que más abiertamente se ha mostrado, junto con Destiny y Little Big Planet, de toda la feria, e incluso era posible jugarlo hasta hartarse, con las cuatro nuevas clases y con el nuevo monstruo.

Empiezo por el bicho, por el Kraken, una suerte de Chulthu bípedo que puede mantenerse en el aire en su forma más evolucionada y que, a diferencia del Goliath, más físico y de ataques cuerpo a cuerpo, prefiere mantener un poquito la distancia para atacar a los cazadores con ondas de energía oscura que los mandan a hacer gárgaras o con ataques constantes desde una posición elevada. Es decir, puede contrarrestar la técnica más habitual de los cazadores: tirar de jetpack y riscos para atacar cómodamente.

Evidentemente, los cuatro señores y/o señoritas que tienen que cazarlo no van a estar de brazos cruzados. Las nuevas variedades de las cuatro clases cumplen con su función básica a rajatabla, pero no del mismo modo que las anteriores. Por ejemplo, el médico, en lugar de tener un rayo que cura a un personaje a distancia, tiene un aura que cura a todo el mundo en un área algo más reducida. Eso no impide que siga pudiendo revivir a los aliados o marcando al monstruo para que los demás hagan más daño. La nueva trapera también funciona diferente, y tiene una perra-monstruo que sigue al enemigo y lo huele; el nuevo soporte es un robot, y con eso ya mola todo lo que puede hacerlo; y el nuevo asalto tiene diferentes armas y un lanzallamas que hace polvo al Kraken si éste no se pone rápido a comerse a los enemigos, que en el nuevo mapa, por cierto, son bastante más agresivos que en el ya presentado.

Evolve tiene una pinta soberbia y es divertido desde el minuto uno, sin importar la clase con la que se juegue o si se mata o no al monstruo. Esto promete muchísimo.

BRUNO LOUVIERS 

Arriba: El Kraken tiene una movilidad asombrosa y conseguir encerrarlo en una bóveda para atacarle es complicado en cuanto evoluciona un poco. Abajo: Las nuevas variaciones de clase son bastante interesantes en conjunto, pero seguro que permiten muchas más posibilidades en cuanto se mezclen con las anteriores.

EVOLVE ES UNA MEZCLA DE TÉCNICA Y DE EXPERIENCIA TRADUCIDAS EN DIVERSIÓN PURA Y DURA



LAS NUEVAS ARMAS ESTÁN DISEÑADAS PARA INTRODUCIR AL RECIÉN LLEGADO EN LA FILOSOFÍA BORDERLANDS

Es bueno ser malo

BORDERLANDS: TPS

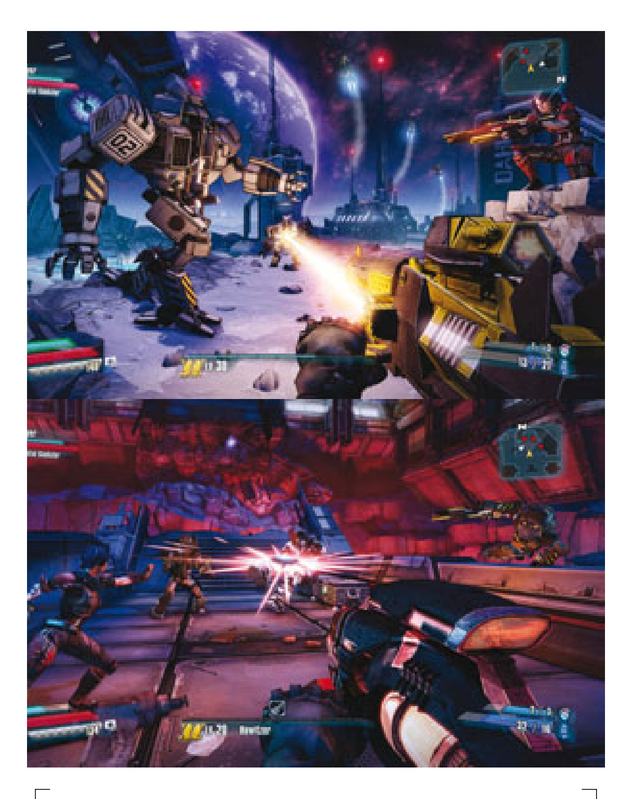
PLATAFORMAS: 360/PS3/PC **COMPAÑÍA**: 2K **DESARROLLADOR**: 2K Australia/Gearbox

Nos bastaba con saber que Antohny Burch está metiendo mano al guión de *Borderlands: The Pre-Sequel*. Pero 2K Australia es consciente de que esta expansión bruta de *Borderlands 2* necesitaba novedades para considerarse un juego aparte. Y sin estropear lo ya establecido. ¿La solución? Irse al espacio exterior de Pandora y plantear mecánicas que tienen la baja gravedad y la velocidad extrema (en forma de trampolines, rampas, y soltar oxígeno de nuestros cosmotrajes) como bases para un juego que podría parecer en tierra de nadie, pero que encaja perfectamente en la saga pandoriana.

La *Pre-Secuela* no es *Borderlands 3*, tenedlo claro: no es de nueva generación, no ofrece un motor renovado, no va más allá... Pero es una forma de dar más contenido al jugador de la segunda parte, llevada principalmente por 2K Australia, y donde Gearbox se ocupa de lo importante (sistemas, guión...). Se compone de tres personajes tan reciclados como atractivos (la idea de jugar con un Claptrap, o de vivir la transformación de Wilhem de sirviente de Jack el Guapo a robot asesino) y una novedad, la Gladiadora Athena, a quien le dieron el protagonismo en la feria para enseñar el énfasis en el combate aéreo y el subidón de cargarse psicópatas en baja gravedad, ahora como mercenarios de Jack el Guapo.

James López, productor del juego por parte de Gearbox, dejó claro que los nuevos sistemas supondrán un reto incluso para el veterano. El gasto de oxígeno, por ejemplo, roba parte, no solo de nuestra salud, sino de nuestras habilidades: recorrer el cielo en supersaltos de cientos de metros es una ventaja táctica importantísima, pero que nos puede dejar vendidos. Y que nos obliga a buscar puntos de recarga, a utilizar el espacio de una forma inédita en la serie.

Ese énfasis aéreo viene además apoyado por el otro estudio, 2K Australia. El equipo ajeno a Gearbox ya tiene experiencia en la pólvora vertical: fueron los responsables de los raíles aéreos de *Bioshock Infinite*, tan escasos como atractivos. El estudio se quedó con ganas de explorar más esa idea del pegatiros sobre tres ejes, y el encargo de les viene como anillo al dedo. Y, aparte de presentar un nuevo tipo de daño (láseres, una forma instantánea de daño para los que nunca pudieron medir las distancias en *Borderlands 2*), también han recuperado hitos del pegatiros noventeros: sumad baja gravedad al *rocket-jumping* de los años de cibercafé. **JAVI SÁNCHEZ**



■ Arriba: El influyente cooperativo de Borderlands 2 se enfrenta aquí al reto de cuatro nuevos personajes jugables, sus árboles de habilidades... Y a un ritmo más frenético. Más arriba: Hyperion te recuerda que los robots no necesitan respirar. Tú sí.



BEYOND EARTH EMPIEZA DONDE ACABAN TODOS LOS CIVILIZATION: CON LA CONQUISTA ESPACIAL

■ **Imagen principal:** La interfaz de Beyond Earth transmite información y claridad sin apabullar al jugador. **Arriba:** Disparad el láser. Los combates del nuevo Civ recurren a la ciencia-ficción. Que está muy bien para evitar ese "tío con lanza vence a tanque".

De Civilization 5 a Alpha Centauri 2

CIV: BEYOND EARTH

PLATAFORMAS: 3DS/WiiU **COMPAÑÍA**: Sega, Nintendo **DESARROLLADOR**: Platinum Games

Quizá el mayor pero de *Beyond Earth* es que no se trata de *Alpha Centauri II*. Es decir, tiene el mismo punto de partida pero, a diferencia de aquel coqueteo de Meier con EA, la obligación de fijarse en los *Civilization* de los que viene. Literalmente: *Beyond Earth* es la continuación del último turno de todos los *Civ* de victoria tecnológica, la Humanidad colonizando nuestro sistema solar más próximo. De hecho, empiezas en la Tierra.

En pocos turnos habitas un mundo nuevo repleto de tecnología ci-fi, criaturas alienígenas (pensad en los gusanos de *Dune* metidos en la dinámica *Civ*) y el desarrollo de una nueva cultura, entre los restos de ideologías que no sirven de nada a cuatro años luz de nuestro planeta. Y aquí está el giro magnífico que distancia a *Beyond Earth* de sus predecesores: olvídate de "una civilización, todas las victorias"". La Tierra ha cometido un "Gran Error", con lo que el viaje a Próxima Centauri es más un éxodo obligado que un triunfo humanista. Sin raíces claras, con los sistemas geopolíticos importados del Viejo Mundo, *BE* te obliga pronto a escoger una filosofía para la nueva colonia (el punto fortísimo de *Alpha Centauri*) y seguirla hasta el final. Tu ideología (inamovible hasta donde sabemos) determina tu forma de jugar que, y esto sí que es novedad para la serie, determinará el tipo de victoria que puedes conseguir. Por primera vez, Civilization obliga a la coherencia a jugadores acostumbrados a lidiar con Ghandis genocidas y aztecas entregados al cientifismo racionalista.

El problema es que no podemos sopesar los cambios de un *Civ* en 50 turnos. Hemos visto las ideas, podemos imaginar por dónde va Firaxis, pero todos sabemos que cada ligerísimo cambio en las reglas del juego de Meier necesita semanas para apreciarse en su plenitud. De momento, todo *parece* un *Civ 5* con nuevas posibilidades. Cosa que ya de por sí bastaría para vendérnoslo (cada expansión ha sido brillante), pero hasta que no podamos echarle las semanas necesarias no sabremos hasta qué punto se puede considerar un juego nuevo. Los puntos de ruptura con la serie (como ese origen ya comentado) nos invitan a pensar algo que Firaxis ha dejado caer: que el juego irá alejándose de la repetición para adquirir identidad propia según progrese la campaña. Es decir, cuando dejemos de ser terrestres nostálgicos para convertirnos en colonos del mejor de los mundos posibles: el que aún está por hacer y no bebe de los errores de nuestra Historia.

Mikami en llamas

THE EVIL WITHIN

PLATAFORMAS: PS4/Xbox One
COMPAÑÍA: Bethesda
DESARROLLADOR: Tango
LANZAMIENTO: 24 de octubre

Shinji Mikami es un anarquista. Si alguien pensaba que su salida de Platinum iba a ablandar el carácter de un desarrollador de vuelta de todo, se equivocaba. Lo primero que ha hecho con Bethesda es redefinir el survival horror buscando sus esencias: *The Evil Within* está más cerca de los *Alone in the Dark* pretéritos que de todos los *Resident* que le sucedieron. A todos los niveles, incluyendo el gráfico. Las dos demos presentadas por Tango, su nuevo estudio, en el E3, dejan claras sus intenciones: amor por la PSX y sus trucos efectistas, mecánicas a prueba de bombas que limiten la acción desaforada que él mismo parió con *Resident Evil 4*, y un cierto grado de *lo-fi* técnico precisamente para ir en contra de los *Resident* posteriores, blockbusters sin alma ni susto ni género ni apenas juego.

The Evil Within, por ejemplo, presenta unos enemigos capaces de resucitar en cualquier momento (a no ser que les prendas fuego, pero es un recurso limitado), una escasez de munición que nos despierta lágrimas de hace dos generaciones y, lo más importante, una inventiva de niveles que aprovecha todos los recursos del medio. El espacio no es fijo, los mapas no garantizan nada, el horror se presenta con la doble amenaza de enemigos indestructibles ante los que solo cabe retirarse, y el descubrimiento de que no puedes volver por donde has venido en ocasiones.

The Evil Within juega contra el jugador: se trata de una relación sadomasoquista en la que hay que dejar que Mikami ejerza de dominante mientras gemimos ante lo desconocido. El terror no es lo presencial, lo físico, no es la distorsión del otro del concepto zombi, sino la intromisión de realidades ajenas: allí donde las pistolas no matan, los sentidos no sirven, la física no se aplica excepto para arrastrarnos hacia la muerte, reside el horror. Y Mikami lo ha traducido a videojuego.

MIKAMI HA REINVENTADO EL SURVIVAL HORROR SIN IMPORTARLE EL QUÉ DIRÁN: Y LE QUEREMOS ASÍ



■ **Arriba:** En *Reisdent Evil 4* te podías permitir el lujo de estar rodeado de zombis turolenses. Aquí acabarás muerto. **Abajo:** El nivel de la biblioteca nos ha parecido una obra maestra, incluso con el juego sin terminar. Tango ha hecho los deberes.

Kim Jong Un se pone farruco

HOMEFRONT: THE REVOLUTION

PLATAFORMAS: PS4/XBO/PC **COMPAÑÍA**: Koch Media **DESARROLLADOR**: Crytek **LANZAMIENTO:** 2015

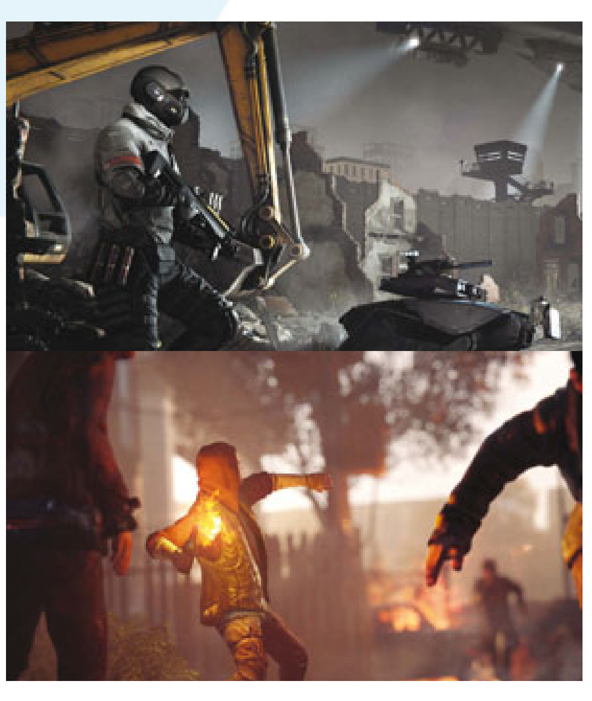
El primer *Homefront* era una gran idea anquilosada en los malos tiempos de THQ. Plantear una distopía tan absurda como que Corea del Norte se ha unificado con la del Sur y han conquistado media Asia para luego hacer lo propio con EEUU es demasiado atrevido, pero genial. Que Crytek sea la encargada de hacer la segunda parte no es la mejor de las noticias, pero sí que THQ.

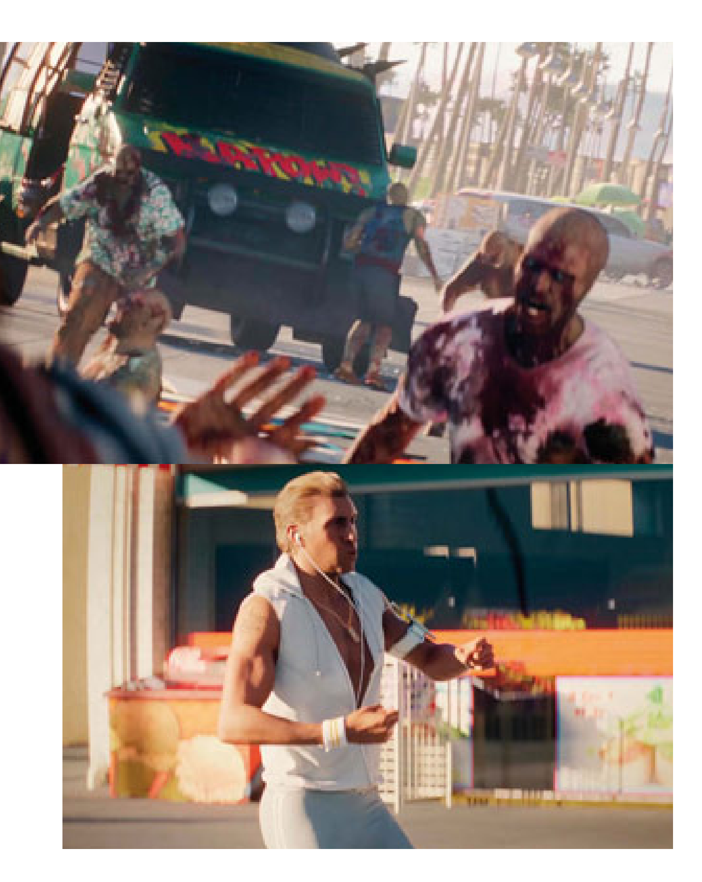
Lo primero que impresiona del juego es su acabado gráfico, no porque sea un Crysis en cuanto a espectacularidad, que tampoco lo es, sino porque han buscado hacer un mundo sin apenas color a propósito, para intentar reflejar la cruda realidad de los EEUU dominados por el superior ejército coreano. Todo es gris, las luces apenas iluminan y solo en el fragor de la batalla parece que el mundo cobra vida. Es una apuesta interesante, aunque puede que canse si no lo resuelve como lo hacía *The Saboteur:* dando color a las zonas liberadas.

Efectivamente, *The Revolution* también es un shooter en un mundo abierto, pero no uno en el que ir disparando a lo loco sea lo importante, porque, lo dicho, los coreanos tienen mejores armas y más hombres. Crytek quiere hacer un juego de guerrillas donde los drones, las trampas y la infiltración sean el principal remedio contra la enfermedad, aunque en la presentación que hicieron en el E3 acabaran a tiros y con granadas como cualquier otro shooter para resolver una misión de rescate. Aún así, su intención de plantear misiones emergentes en Las Zonas Rojas de Filadelfia, lugar donde se declaró la independencia de EEUU. A esto hay que sumarle que el juego intentará responder a cómo se juega: a medida que se progresa, el mundo cambiará a mejor o peor, se ganarán accesos a nuevos atajos, nuevos aliados y más armas y objetos ocultos por los escenarios. Esto último me ha gustado mucho: la resistencia se deja pistas que solo se ven con una app del smartphone, el cual sirve a su vez como mapa y menú.

Por lo demás, el mundo funcionará en un ciclo de 24 horas y con cambios meteorológicos y Crytek ha prometido que satisfará a nivel gráfico y jugable. Este cambio de rumbo es mejor de lo que me esperaba.

BRUNO LOUVIERS





Volantazo hacia el humor

DEAD ISLAND 2

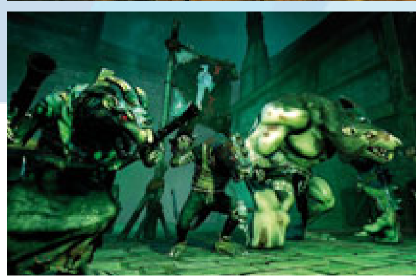
PLATAFORMAS: PS4/XBO/PC **COMPAÑÍA**: Koch Media **DESARROLLADOR**: Yager **LANZ:** 2015

Todo el mundo se acuerda del genial teaser de *Dead Island*, pero pocos recuerdan lo inestable que era el juego y todavía menos su segunda parte/expansión/sacacuartos barato. Deep Silver sabe que el juego dejaba mucho que desear y, mientras sus desarrolladores originales trabajan en *Dying Light*, le han encargado a Yager, los papás de *Spec Ops: The Line*, una secuela de verdad.

Dead Island 2 tiene también un teaser genial, por cierto, pero totalmente opuesto en tono al del original: aquí impera el humor, como lo hace en el resto del juego. Sigue habiendo cosas parecidas: el modo cooperativo aún es importante y hay cuatro clases, cada una diferenciada por su capacidad física y el manejo de un arma mejor que los demás. También hay detalles tan tontos, como que cuentan con el primer gato capturado en tiempo real para un juego o con armas motorizadas a lo *Dead Rising*. Todo esto se tiene que mezclar con lo zombi de algún modo. Las armas mecanizadas, por ejemplo, atraen a los mismos, algo que no queremos porque es complicado luchar contra ellos, incluso con un arma en cada mano, como se podrá hacer. El machete y la escopeta son un combo perfecto, por si os interesa saberlo. Y el gato pertenece a Max, un pirado con una furgoneta que ayuda a los protagonistas a moverse por el mundo abierto de la ciudad de San Francisco.

Otra gran diferencia con respecto al anterior es el uso de la luz y el color: Yager parece querer jugar con los contrastes y aunque al aire libre todo es bonito y colorido, entrar en una casa suele ser enfrentarse a la oscuridad y los cambios bruscos de iluminación que impiden ver bien si tienes un zombi abalanzándose sobre ti. No pasa nada, que por eso se pueden hacer modificaciones de armas en instante y pasar a usar flechas incendiarias. A esto se le debe sumar que los zombis son más vulnerables y se pueden desmembrar o empalar si se les pilla por la espalda. Vamos, que es un juego de zombis de toda la vida que quiere seguir viviendo de lo divertido que es juntarse con unos amigos a matar gente ya muerta. **BRUNO LOUVIERS**





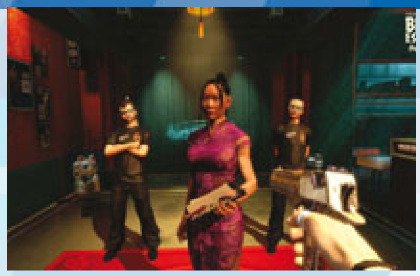
MORDHEIM: CITY OF THE DAMNED

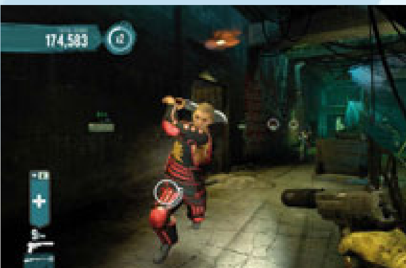
ORIGEN: Canadá **COMPAÑÍA:** Focus Interactive
DESARROLLADOR: Rogue Factor
LANZAMIENTO: 2014

Hay que tener un talante especial para adaptar el hermético universo Warhammer. El estilo de los juegos de mesa solo funciona en versión digital cuando se imita el ritmo cadencioso de sus primos analógicos o cuando, como en el caso de *Space Marine*, se elige permanecer fiel al espíritu y lanzarse al vacío sin mirar atrás. En el caso de esta adaptación del clásico de tablero de 1999 no habría que temer demasiado: los canadienses Rogue Factor se declaran fans y jugadores del universo *Warhammer*. Su objetivo es recrear la cadencia por turnos del juego original, respetando y adaptando con la mayor fidelidad posible las reglas del tablero.

La acción enfrenta a dos bandos, los Skaven y las Hermanas de Sigmar. Cada unidad de estas dos facciones tiene dos configuraciones de armas distintas y pueden evolucionar en base a su experiencia, mientras que el área de combate será distinto en cada partida, respetándose solo determinadas zonas necesarias, como el Templo de Sigar. A partir de ahí Rogue Factor ha añadido pequeñas novedades en las casi inamovibles reglas del género. Por ejemplo, las unidades que caen en la batalla pueden morir y ser extraídas del juego, o bien, si tienen suerte, reincorporarse con heridas que pueden afectar a su rendimiento a largo plazo.

Por supuesto, el juego tendrá posibilidad de juego online. Su extenso despliegue de reglas heredadas del tablero lo convierte en un título solo para fans de las raíces originales de *Mordheim*, aunque quizás los leves ramalazos de originalidad le permitan acceder a un público más amplio. Un ejemplo: a pesar de lo habitual en otros juegos de género y en los propios juegos de tablero, la cámara no contempla la acción a vista de pájaro, dando una visión general de la batalla, sino que acompaña a lo combatientes a ras de suelo, dejándoles acceder solo a su entorno más cercano.





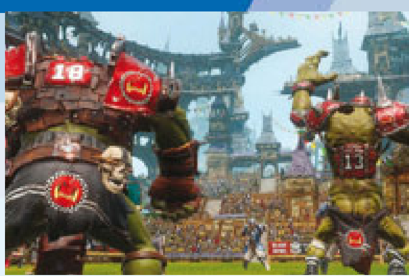
BLUE ESTATE

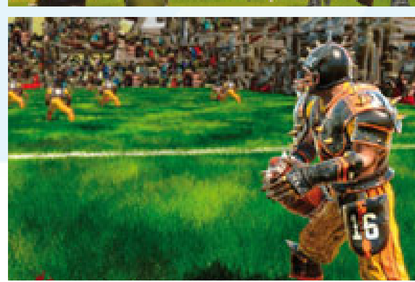
ORIGEN: Francia **COMPAÑÍA:** Focus Interactive
DESARROLLADOR: Hesaw
LANZAMIENTO: 2014

Definido por sus responsables como un «Dark Comedy Shooter», *Blue Estate* es un juego que busca complicar la vida muy poco al jugador. Concebido originariamente para su empleo en PC con el dispositivo de detección de movimiento Leap Motion, Hesaw ha aprovechado el E3 para anunciar que el juego tendrá sendas versiones para Xbox One y PS4 además de la de PC, y se emplearán los detectores de movimiento del mando en el caso de esta última, y cómo no, Kinect en el caso de la consola de Microsoft, para controlar el juego. En el caso de PS4, su lanzamiento a un precio muy asequible de alrededor de veinte euros es inminente.

¿Qué tiene *Blue Estate* que le distancie de otros pegatiros en primera persona controlados del mismo modo? Primero y por encima de todo, el sentido del humor en su adaptación de un tebeo de Viktor Kalvachev que parodia las convenciones tarantinianas y que emplea la violencia bufa, los tópicos gangsteriles y los personajes estrafalarios para desarrollar una trama zarzuelera ambientada en los bajos fondos y protagonizada por el improbable equipo formado por Tony Luciano (hijo inútil de uno de los grandes capos de la mafia angelina) y Clarence (un antiguo marine que necesita dinero para sacar a su familia de la ruina).

En segundo lugar, el juego funciona sobre raíles, pero no hay que disparar, solo hay que apuntar. De hecho, el jugador podrá enfrascarse en peleas cuerpo a cuerpo, pequeñas melés, y habrá movimientos contextuales para quitarse el pelo de la cara, pero *Blue Estate* dispara solo, cosa que sin duda pondrá de los nervios a más de un purista de la primera persona. El juego no parece un prodigio de nueva generación, pero ofrece situaciones y armas suficientemente variadas y enemigos lo bastante abundantes como para no agotarse en una sola partida, ya que también cuenta con multijugador. De momento, su enfoque es el correcto: *Blue Estate* no es una comedia, sino un título serio con elementos humorísticos. Habrá que ver cómo encajan todas las piezas.





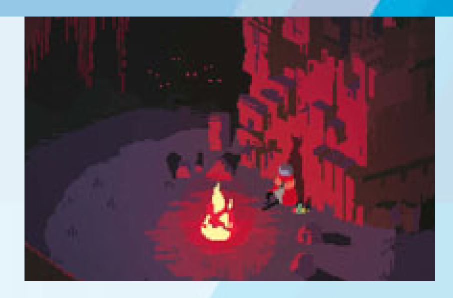
BLOOD BOWL 2

ORIGEN: Francia **COMPAÑÍA:** Focus Interactive
DESARROLLADOR: Cyanide Studios
LANZAMIENTO: 2014

Es una de las derivaciones más populares de la franquicia *Warhammer*, y aunque por lógica pertenece ajena a la mucho más grave y seria narrativa habitual del canon de la serie, es uno de sus juegos de tablero más celebrados pese a su condición de spin-off. Hace unos años nos llegó su adaptación digital, que cosechó opiniones para todos los gustos, pese a que se esforzaba en adaptar las reglas originales en un batiburrillo de acción por turnos y en tiempo real con toques de estrategia y rol. A ellos se sumaba el Modo Carrera habitual de los juegos de deportes, que esta vez intenta poner remedio a algunas de las quejas que más sonaron con el primer lanzamiento. Se criticó una campaña para un jugador muy poco profunda, así que esta vez las posibilidades aumentan: al típico mercado de fichajes y despidos se suma una posibilidad que encaja como un guante en el universo *Blood Bowl*. Se puede asesinar a jugadores de equipos contrarios, lo que tácticamente, desde luego, supone todo un fastidio para el rival. Estos jugadores podrán liquidarse en el transcurso de los partidos, lo que suma un objetivo adicional a, por supuesto, la tarea de ganarlos.

En Cyanide están dispuestos a mejorar la campaña a cualquier precio, y por eso también han mejorado las IAs de los enemigos, que ahora se adaptan a las razas a las que pertenecen: no tenía sentido que enanos y elfos oscuros, por ejemplo, jugaran al fútbol con el mismo estilo, así que ahora los rivales se amoldan a las tácticas del jugador permaneciendo fieles a un estilo característico.

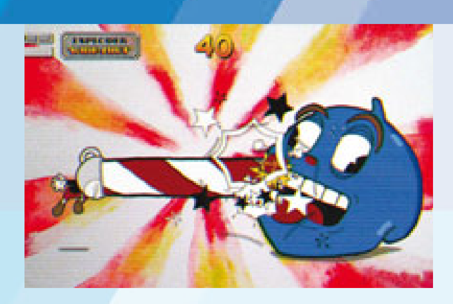
Finalmente, Cyanide está atenta a la fiebre por los e-sports, que le pueden reportar un respaldo considerable, ya que hay pocos entornos tan apropiados para el deporte virtual como el mundo de *Blood Bowl*. El juego incluirá ligas configurables con espacio para mil jugadores cada uno. Un objetivo muy ambicioso para una franquicia que, plagiada en los videojuegos desde los tiempos del Amiga, merece un nombre propio tan significativo como el que ha tenido durante años en los juegos de tablero.



HYPER LIGHT DRIFTER

PLATAFORMAS: PC/PS4/Vita
DESARROLLADOR: Heart Machine **LANZ**: 2014

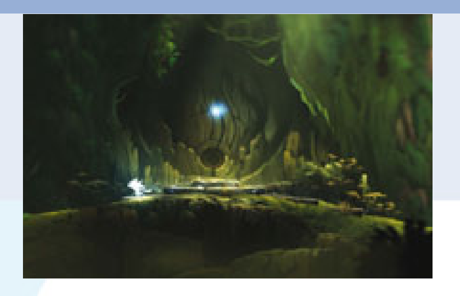
Salido de Kickstarter, con una campaña que rompió con todas sus metas, *Hyper Light Drifter* también ha sido confirmado para las consolas de Sony, y no podría ser mejor noticia. En PS Vita, donde lo hemos jugado, el título es una maravilla estética y una cosa difícil como el demonio, lo que solo hace que nos guste aún más. Su mezcla de tecnologías raras, de mundo melancólico y de aventura a lo *Zelda* es explosiva. Se controla de manera bien sencilla, pero dominarlo es, como decíamos, complicado: hay un montón de armas y ataques y los enemigos pegan fuerte. Su historia promete y su jugabilidad también, así que esperamos que no se retrase, porque eso de que llegará en 2014 nos parece demasiado apurado.



CUPHEAD

PLATAFORMAS: PC/XBO
DESARROLLADOR: Studio MDHR
LANZAMIENTO: Comienzos de 2015

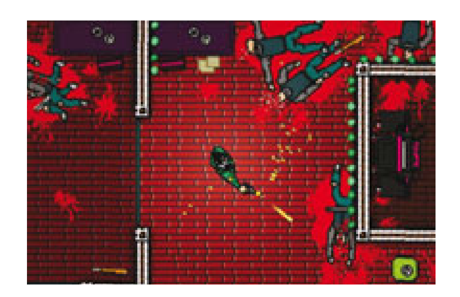
Quizá la mayor sorpresa indie que se vio en la conferencia de Xbox, y eso que apenas mostraron unos segundos de un tráiler. *Cuphead* es un plataformas bien sencillo con un combate que recuerda a los juegos de 16 bits de Mickey. Su relación con el ratón va más allá, pues gráficamente imita la estética de los primeros dibujos animados, entrando por los ojos y haciéndole el amor al alma de cualquiera que haya disfrutado con la Disney de hace 20 años y haya estudiado un poco los orígenes de 'la empresa más malvada del mundo'. Cuando decimos que la industria indie es la encargada de probar nuevas cosas, lo decimos por casos como éste. Y nos alegra saber que Xbox One tendrá títulos así, que arrebatan algo de atención a los tiros y a los tíos cachas con armaduras verdes.



ORI AND THE BLIND FOREST

PLATAFORMAS: PC/XBO **DESARROLLADOR**: Moon Studios; **LANZ**: 2014

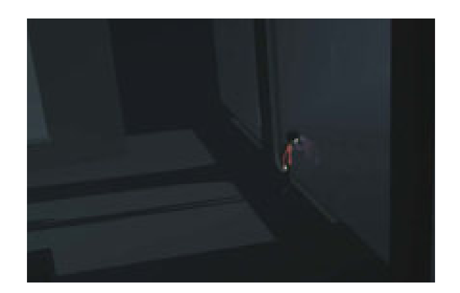
Otra sorpresita independiente para la consola de Microsoft. *Ori* se nutre de una estética de acuarela que recuerda un poquito a los efectos que construye el motor UbiArt para dar un juego de plataformas a la antigua usanza, según sus desarrolladores. El objetivo es sacar adelante un juego que recuerde a esas experiencias de la Super Nintendo, pero añadiendo cosas de hoy, como un árbol de habilidades para que su protagonista, Ori, combata, se mueva o se relacione de un modo diferente con su entorno. Lo que se mostró en el E3 no es jugabilidad final, asegura el estudio, pero añaden que llevan años desarrollando sus sistemas, que no hay por qué preocuparse. Su objetivo, antes que crear un juego preciosista, es hacer uno divertido, dicen.



HOTLINE MIAMI 2

PLATAFORMAS: PC/Linux/Mac/PS4/PS3/Vita
DESARROLLADOR: Dennaton Games
LANZAMIENTO: Otoño de 2014

Si paramos de jugar a la secuela de uno de los mejores títulos de la década es porque en la cola del stand del E3 la gente empezaba a ponerse furiosa. Por lo que probamos, Hotline Miami 2 sigue fiel al espíritu carnívoro y desobediente de su antecesor y añade unas cuantas mejoras que se agradecen. Es complicado apañarse al principio con la mecánica de rodar por el suelo, por ejemplo, pero una vez se domina, es posible acelerar todavía más un juego cuya acción va al ritmo del tecno que mete por tus orejas y de las balas de las armas que disparas. Su historia, como imagino sabréis, está ahora dividida por diferentes personajes, pero la esencia es la misma: matar, morir, repetir y terminar las fases sin remordimiento alguno por esas decenas de matones que están fregando el parqué con sus tripas y sesos.



INSIDE

PLATAFORMAS: XBO/PC
DESARROLLADOR: Playdead Studios
LANZAMIENTO: Primera mitad de 2015

Los desarrolladores de *Limbo* anunciaron durante la conferencia de Microsoft una especie de secuela espiritual de su popular e irregular primer juego con un tráiler que se escapaba ligeramente de lo monocromático, con algunos colores cálidos, pero en general compartiendo los tonos oscuros y la sombra que los hicieron famosos. *Inside*, sin embargo, prefiere ambientarse en parajes modernos y urbanos, muy activos en los planos al fondo de sus plataformas en 2.5D, para transmitir esa incertidumbre de la muerte y esa incómoda sensación de estar avanzando hacia delante sin un objetivo fijo. Sin duda, el tráiler, aunque corto, mostraba bien las intenciones del juego. Y poco más sabemos de él, salvo que llegará primero a Xbox One y que intentará profundizar algo más en lo iniciado por *Limbo*.



NOT A HERO

PLATAFORMAS: PC/PS4/Vita
DESARROLLADOR: Roll 7
LANZAMIENTO: Verano 2014

Devolver Digital está a tope. Sony anunció que todos sus nuevos juegos llegarían a sus consolas, entre ellos, *Not a Hero*, un particular homenaje a lo tarantinesco en estética pixelada y con tiroteos con coberturas en scroll lateral, algo que hasta el momento no se ha hecho apenas y que es su principal mecánica. A esto hay que sumar un buen catálogo de antihéroes para manejar y para vaciar la ciudad de mercenarios e indeseables con escopetas, katanas, pistolas o cualquier arma que se les ocurra. El juego está construido también en torno a misiones principales y secundarias, pero a medida que se van cumpliendo, lo normal es que todo se vaya al cuerno y haya que improvisar y resolver los problemas como dios manda: haciéndole un boquete en el píloro a quien se ponga a tiro.

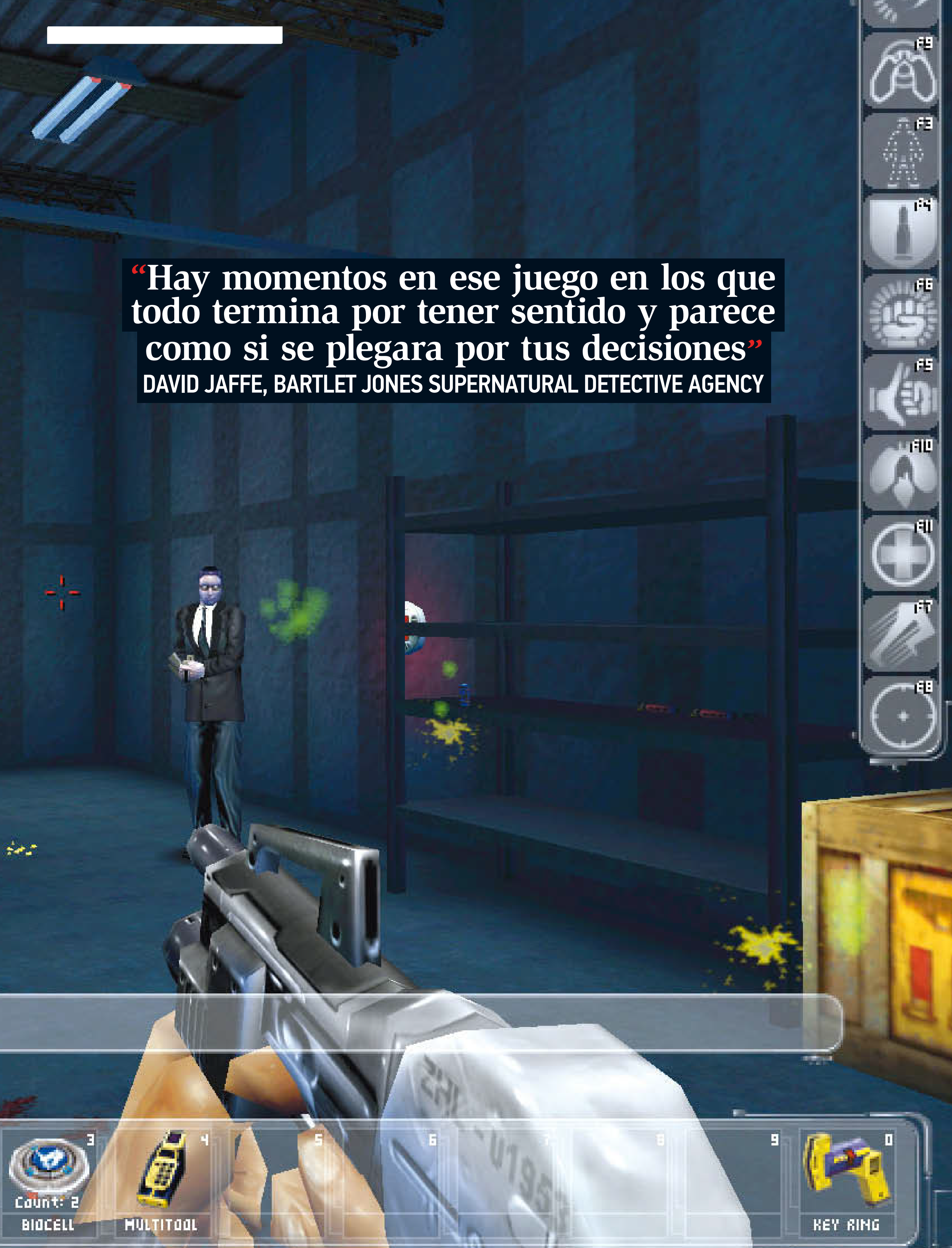


POR QUÉ ❤...

Deus Ex

DAVID JAFFE, BARTLET JONES SUPERNATURAL DETECTIVE AGENCY

“Creo que mi juego favorito de todos los tiempos es, seguramente, Deus Ex*. Es el título más inmersivo al que he jugado y es el único que realmente me hace pensar que el* Holodeck *podría ser real. Hay momentos en ese juego en los que todo termina por tener sentido y parece como si se plegara por tus decisiones, como si de verdad estuvieras en ese mundo. Aunque hoy haya juegos más bonitos y que se juegan mejor, éste aún sigue siendo uno de los pocos que me hace sentir transportado a otro mundo, como si 'oh, vaya, podría vivir aquí y no irme nunca'. Su secuela me aburrió muy rápido, y eso que lo jugué lo suficiente como para que me gustara la historia. ¿Pero lo demás? Me aburrí y lo dejé. Y con* Human Revolution *llegué muy pronto a un punto donde no podía seguir avanzando. Me quedé pensando "¿pero qué estoy haciendo mal?" y la no he vuelto a jugarlo. No se siente como el mismo juego. He leído que es bueno, pero no tenía la sensación de estar jugando a un* Deus Ex *de verdad.”*



“Hay momentos en ese juego en los que todo termina por tener sentido y parece como si se plegara por tus decisiones”

DAVID JAFFE, BARTLET JONES SUPERNATURAL DETECTIVE AGENCY

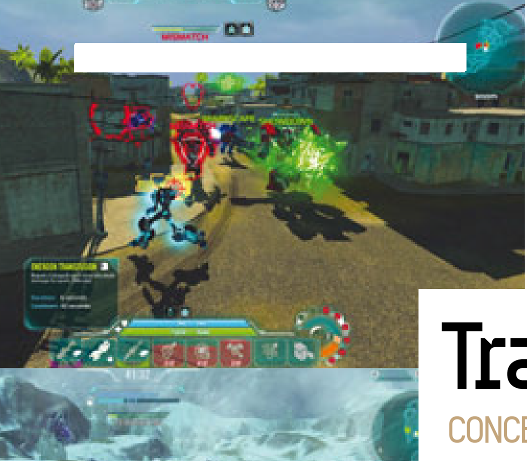
■ Abajo: Aunque Optimus Prime y otros notables miembros de los Transformers no parecen ser jugables desde el principio, Jagex ha sugerido que será posible controlar a personajes icónicos de la franquicia en diversos momentos del juego. Derecha: Los fans de los Dinobots no deberían sentirse desplazados. Jagex ha sugerido que aparecerán en algún punto de *Transformers Universe*.

LA TRANSFORMACIÓN

DURANTE EL DESARROLLO de *Transformers Universe*, el estudio desarrollador Jagex cambió sus intenciones iniciales significativamente, y se apartó de su motor propietario en favor de otro que les diera una mayor libertad creativa. Aunque sus principales beneficios vienen tanto en materia de mecánica como de diseño de niveles, el animador David Hines sugiere que también permitiría a *Transformers Universe* dar el salto a consolas en un futuro. "El motivo por el que nos pasamos a Unity es que nos daba flexibilidad para saltar a distintas plataformas", afirma antes de insistir en que de momento solo hay un formato confirmado. "Estamos centrados en el PC. Pero como animador, el nuevo motor nos da cantidad de flexibilidad e ideas".



■ Derecha: Hasta el momento solo hemos visto Transformers que se desplazan por el suelo, pero parece obvio, y así lo ha sugerido Jagex, que el aire y el mar no están descartados.



Transformers Universe

CONCEPTO ■ La renacida franquicia juguetera de los ochenta experimenta otra expansión virtual dando el salto a las arenas masivas multijugador, cortesía del desarrollador de *RuneScape*, Jagex.

Bienvenidos al Prime time

"Creo que hay ciertos cambios en el género", nos responde el animador de Jagex David Hines cuando le preguntamos por el significado exacto de MOTA, el novedoso acrónimo aplicado recientemente a *Transformers Universe*. "Los MMO eran muy populares, pero llegaron los MOBA y se hicieron tan famosos como los primeros. *Transformers Universe* no ha cambiado, solo ha evolucionado. Lo hemos modificado para aprovechar sus elementos más fuertes. No es un MMO o un MOBA, es un MOTA, es su propio género".

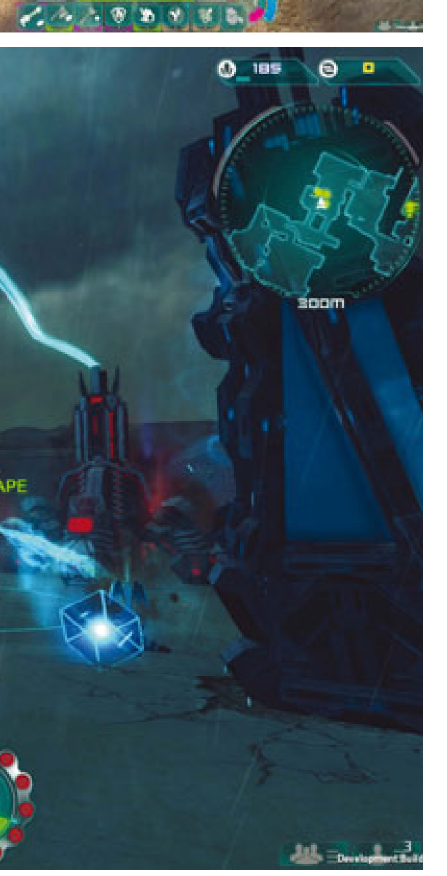
Hines apunta a que el último free-to-play basado en navegador del estudio extrae inspiración de una gran variedad de fuentes, mirando al género MMO (sin duda, también a su propio éxito, *RuneScape*) y a *League Of Legends*, el éxito que ha catapultado la popularidad de los Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). MOTA es la abreviatura de Massive Online Tactical Arena, es decir, una mezcla de MMO y MOBA. Solo el concepto debería indicar hasta qué punto es ambicioso el último proyecto del estudio de Cambridge.

De todas las licencias que han sido reformuladas para adaptarse al rentable formato de lo masivo y multijugador, Transformers ya viene preparada de serie. Robots que se transforman en una amplia variedad de vehículos militares y que van equipados con una potencia de fuego absurda. Es pura plantilla de MMO/MOBA. Solo que en vez de dar vida a uno de los Autobots o Decepticons ya existentes, creas tu nuevo robot, su facción, armas y tipo de vehículo en el que se transformará.

/// Con su fuerte énfasis en las batallas de cuatro contra cuatro, el juego pretende llegar sobre todo a los usuarios de *League Of Legends*, con una mecánica que demanda un habilidoso equilibrio de poderes para enfrentarse contra tipos específicos de enemigo que aseguren un equilibrio de fuerzas opuestas. A primera vista, el resultado puede parecer caos robótico y violento, puro y duro. Pero Hines asegura que, desde la perspectiva de la animación, se ha intentado que la acción sea lo más clara posible, sobre todo en lo que se refiere a las icónicas animaciones de las transformaciones en vehículos. "Desde el día uno, como animador mi prioridad fue que, siendo un juego de Transformers, las animaciones fueran fantásticas", dice. "Sabemos que es un juego de navegador, pero estamos logrando difuminar la línea entre esto y la consola. Queremos hacer transformaciones complejas e intrincadas. Hemos puesto mucho esfuerzo en que éstas sean lo más realistas posible (si hay una rueda en el cuerpo del robot, esa rueda será luego parte del vehículo). Hemos intentado mantener la ficción del juego lo más creíble que hemos podido". Para ello, Jagex se está inspirando en distintas iteraciones de la franquicia de los Transformers a lo largo de los años, desde Generation One, los dibujos animados de los ochenta o las películas de Michael Bay a la recientemente cancelada serie de *Transformers Prime*.

Jagex lo llama el universo Generations, y los diseños intentan satisfacer a fans de todas las épocas de la extensa franquicia de tollinas metálicas. Desde luego, el estudio habrá conseguido lo imposible si llega a complacer a todo el mundo (ya solo la ausencia de Optimus Prime les va a garantizar más de una mala cara), pero posiblemente lo más polémico del juego será la posibilidad de diseñar un Transformer propio. Por mucho que ruja la comunidad de seguidores, el fan de largo recorrido Hines está encantado con la idea: "Como fan de los Transformers, lo mejor del juego para mí es la posibilidad de crear nuevos robots", afirma. "Ya conocemos a Optimus Prime, Bumblebee o Jazz, pero en Jagex estamos dando la oportunidad de crear nuevos robots nunca vistos, y que los jugadores configuren sus personalidades y características. ¿Cómo se mueve? ¿Cómo se transforma? Como el nombre sugiere, estamos creando un nuevo universo completo", concluye Hines. "Hay posibilidades infinitas en lo que respecta a qué podemos crear".

> "En Jagex tenemos la oportunidad de crear robots nunca vistos anteriormente"
>
> DAVID HINES, JAGEX



INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: PC
Origen: Reino Unido
Compañía: Jagex
Desarrollo: Jagex
Lanzamiento: Verano 2014
Género: MMO
Jugadores: Masivo multijugador

Perfil

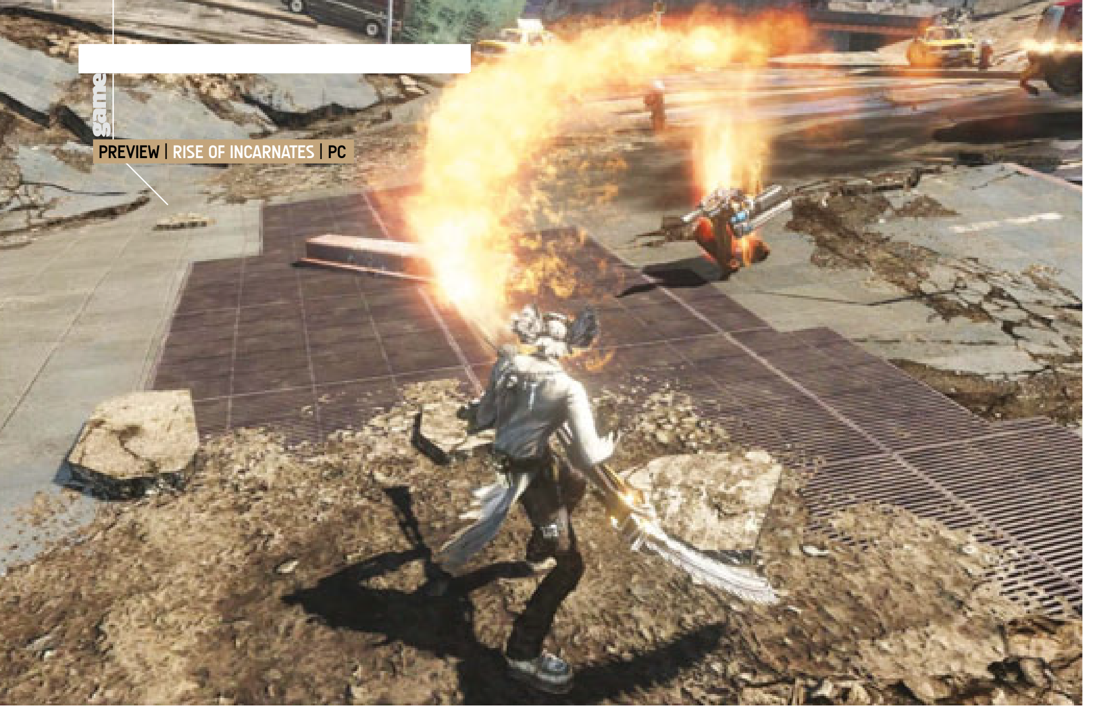
Jagex es un estudio de desarrollo de gran éxito que lleva en activo desde 2001, cuando lanzó *RuneScape*, un MMORPG de navegador y free-to-play inmensamente popular. Ha hecho incursiones en otros géneros, como *Ace Of Spades*, *War Of Legends* y *8Realms*, pero *Transformers Universe* es el mayor lanzamiento de la compañía desde su juego de debut.

Historial

RuneScape 3
2013 [PC]
Ace Of Spades
2012 [PC]
8Realms
2011 [PC]
RuneScape
2001 [PC]

Apogeo

RuneScape continúa reforzando sus innumerables virtudes con entregas cada vez más sofisticadas. La última actualización ha sido el refinadísimo *RuneScape 3*.





El diseño de personajes no es nada del otro mundo: facciones exageradas y diseños sexistas que no dan nada de identidad al juego.

Rise of Incarnates

CONCEPTO Un brawler de señores muy cachas y señoritas ligeras de ropa que se zurran la badana por el fin del mundo tal y como lo conocemos. ¿Qué podría salir mal? Quizá todo.

El ocaso de los dioses

Hay una sencilla razón por la que hacer un brawler es casi como condenarse a muerte: no están de moda. Hay otra razón, y es que *God Hand* existe. Sea como fuere, hay que seguir intentándolo de todas las maneras posibles y tratar de actualizarlos a los nuevos tiempos. Platinum Games lo intentó y fracasó con *Anarchy Reigns*, y ahora le toca a Bandai Namco probar suerte con *Rise of Incarnates*, que es free to play y que ahora mismo está en alfa, aunque ya tiene las cosas más o menos claras.

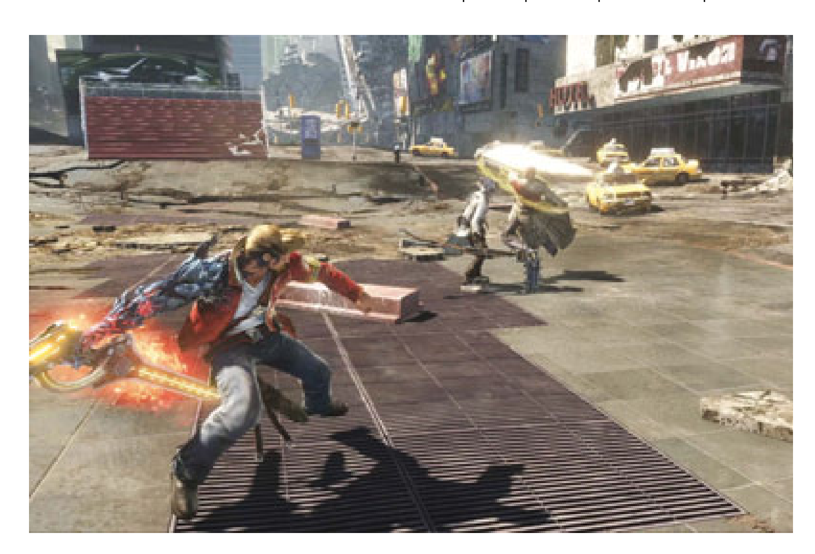
Primera cosa: hay que jugarlo online, cuatro jugadores, en dos parejas. Es un formato extraño pero que se adapta bien, al menos, al único mapa al que pudimos jugar. Echar una mano a otra persona para cargarse a un rival mientras se repele a otro funciona bien, aunque lidiar con el terrible sistema de apuntado del juego y sus macarrónicas animaciones de combate no divierte en absoluto.

Esta sería la segunda cosa: hay que pelearse cuerpo a cuerpo, mayormente. El ataque cuerpo a cuerpo es el más poderoso y el que funciona a distancia es más una manera de medir ésta que de hacer daño, sobre todo porque se agotan el número de ataques más rápido de lo que parece.

Para darle un poco de variedad al asunto, es posible modificar los ataques. Hay uno especial que sirve como agarre y que, si funciona, quita una burrada; y también es posible cambiar a una forma de Encarnado, que es más poderosa.

Aquí lo dejamos, en esta última y tercera cosa: los Encarnados, Incarnates en inglés. Estos seres humanos con poderes sobrenaturales son los encargados de impedir el fin del mundo en la historia increíble (de inefable) de *Rise of Incarnates*. Cada personaje, de los cuatro que había en la alfa, tiene poderes que dependen del dios, demonio o ente que los ha dominado. Así, la chica que va semidesnuda porque, eh, es una diosa, y claro que sí, tiene mucho sentido, tiene los poderes de Lilith. Otro tiene los de Mefistófeles, otro los de Ares y otros los de la mismísima muerte.

La verdad es que jugar con uno o con otro no cambiaba demasiado cómo se combate en el juego, pero no tiremos por la borda a *Rise of Incarnates* todavía: está en alfa, puede mejorar su mecánica de combate y limar asperezas. Y si no lo hace, pues no pasa nada. Al fin y al cabo, es el típico juego que solo lo petaría en Japón.



INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC
Origen: JAPÓN
Compañía: Bandai Namco
Desarrollador: Bandai Namco
Lanzamiento: Por determinar
Género: Aspirante a brawler
Jugadores: 1-4

Perfil del desarrollador

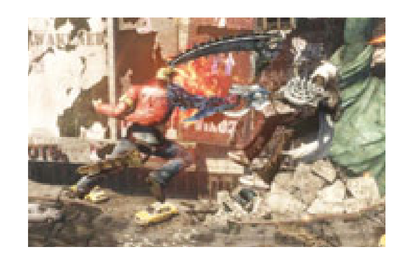
Bandai Namco, antes conocidos al revés, es esa compañía que las mata callando. Aquí a occidente nos llegan cosas muy limitadas de su catálogo japonés. Por fortuna, cada vez van llegando más de sus majaraderías, como es el caso que nos ocupa.

Historial

Tales of Zestiria **2014 [Multi]**
Tekken X Street Fighters **2013 [Multi]**
Splatterhouse **2009 [Multi]**

Apogeo

Tenemos que querar a Bandai Namco por su amor por ciertos rolazos y por haber traído la saga Souls a occidente.





■ Izquierda: Los androides averiados dan vueltas por la base con intenciones nada bonitas. Dado tu limitado arsenal, atacarles no es una buena idea. Si oyes el eco de sus pasos metálicos, corre.



INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC
Origen: Reino Unido
Compañía Lunar Software
Desarrollador: Lunar Software
Lanzamiento: 2014
Género: Terror del espacio
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Este pequeño y nuevo estudio indie establecido en Reino Unido y compuesto de cuatro personas solamente fue fundado por un antiguo miembro de Eurocom. El primer proyecto de Lunar Software se llama *Routine* y es un ambicioso survival horror ambientado en el espacio y sustentado sobre el Unreal Engine 3. Iba a ser lanzado en 2013, pero ha sido retrasado hasta 2014.

Historial

Routine
2014 [PC]

Apogeo

El único juego del estudio es *Routine* así que aún no han tenido oportunidad de destacar. Ahora bien, mezclar un roguelike con una estética analógica a lo Alien y robots es algo genial per se .

Routine

CONCEPTO ■ Exploras una estación espacial deshabitada para descubrir la verdad tras unos horribles eventos que han desencadenado una masacre. No, no hay un xenomorfo.

En el espacio nadie escucha tus gritos porque te está estrangulando un robot pirado

Es muy fácil comparar *Routine* y *Alien: Isolation.* Ambos parten de ese futuro grimoso concebido de finales de los setenta y principios de los ochenta en el que la humanidad está explorando la galaxia y donde la tecnología está basada en cables expuestos, cintas de sonido y monitores que muestran textos en tonos verdes.

Sin embargo, Lunar Software arrancó primero y tiene muchas influencias de los juegos de *Slender*: la construcción de una atmósfera que te haga manchar los Dodotis y gritar como el Rubius es tan importante como al permamuerte o la curiosidad por los siniestros alrededores.

Routine es una experiencia de survival horror antiguo en la que el jugador tendrá que mirar por las esquinas de pasillos con luces parpadeantes y buscar secretos que vienen dentro de disquetes y que van revelando la naturaleza de la misteriosa desaparición de los habitantes de la estación que hay que explorar.

Hay otros muchos elementos en juego para mantener siempre la tensión. Tiene una estructura no lineal e distribuye aleatoriamente trampas, enemigos y equipamiento. A su vez, carece de barras de vida y de otros elementos en pantalla, algo que *Alien: Isolation* también calca para generar un terror en su estado más puro e inalterado, sin pistas ni ayudas.

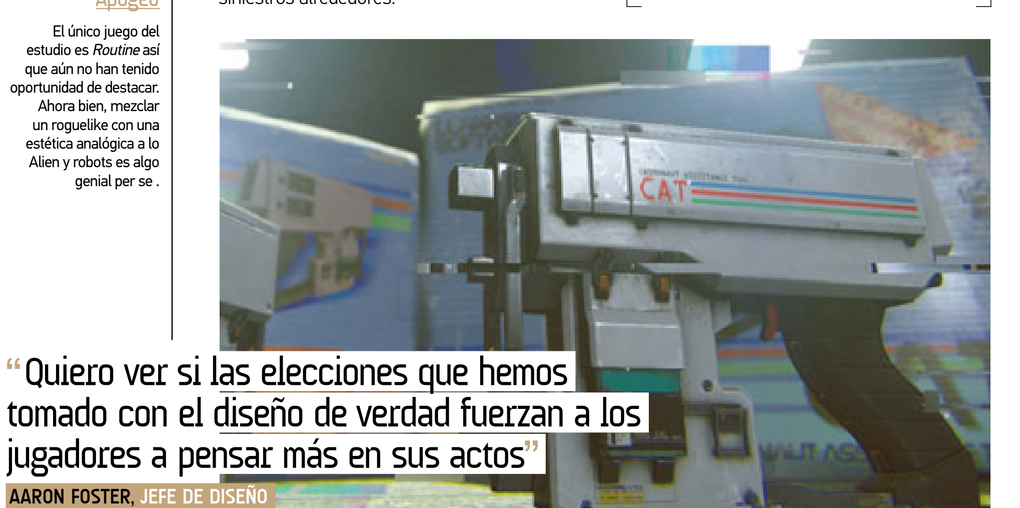
■ La inquietante banda sonora ha sido compuesta por Mick Gordan, que ha trabajado en *Need For Speed: The Run*, *Killer Instinct* y *Wolfenstein: The New Order.*

Está claro que sigue la tradición de otros indies de terror psicológico, y también prioriza la exploración al combate. Existen modos de pelear, pero aparecen más entrado el juego y los desarrolladores ya han aclarado que funciona más como una medida desesperada.

Solo tienes un arma, pues, la Cosmonaut Assistance Tool. Tiene dos baterías para potenciar la pantalla, puede hackear terminales y disparar rayos debilitadores. Es simple de usar, pero tiene una carga limitada: solo dos tiros, que vaciarán tu carga y te dejarán sin ella para siempre.

Es un equilibrio de dificultad y habilidad que funciona bastante bien. En lugar de obligar a los jugadores a jugar de un modo, permite que desarrollen sus capacidades para sobrevivir y para racionar sus recursos.

El juego ha sufrido ya varios retrasos, pero sigue luciendo realmente prometedor. Lunar Software está empleando el tiempo en mejorar los gráficos y en retocar la inteligencia artificial y los elementos ambientales para crear un desafío de verdad. Juegos como *Amnesia: The Dark Descent Slender* han cambiado cómo entendemos los juegos de terror, y *Routine* se erige como otro gran ejemplo de lo que se puede conseguir con un concepto sencillo, pero cautivador y con profundidad más que de sobra.



“Quiero ver si las elecciones que hemos tomado con el diseño de verdad fuerzan a los jugadores a pensar más en sus actos”
AARON FOSTER, JEFE DE DISEÑO



Heroes Of The Storm

CONCEPTO ■ Blizzard lanza su propio MOBA, que no es un mod de *Warcraft 3*, sino algo mucho más sencillo y accesible.

Van un zerg, un elfo oscuro, una asesina del futuro y uno de Lepe...

Como Blizzard hace juegos para PC y para Hardcore Gamers™, mucha gente obvia lo bien que se les da crear mecánicas sencillas con fondos complejos. La accesibilidad es algo que los paladines de nivel 100 ven con malos, pero que su compañía fetiche abraza realmente bien. Blizzard es experta en reducir lo complejo a unas cuantas mecánicas que llaman la atención a cualquiera. Ahí están *World Of Warcraft*, *Hearthstone* y, ahora, *Heroes Of The Storm*. Tras jugar a la versión alfa por lo que han parecido siglos, está claro que Blizzard ha querido derrumbar todas las barreras de entrada de los MOBA, un género que parece imposible para los novatos y que echa para atrás a la primera de cambio. Aquí no hay puntos de creeps, no hay menú de runas ni de maestrías, no hay builds de ítems ni un Teemo.

Si no has jugado a un MOBA en tu vida, no sabrás que es nada de esto, y justamente de eso se trata. Blizzard ha creado un juego multijugador diseñado alrededor de unas ideas que no requieren un metajuego ni memorizar estadísticas ni objetos: aquí solo estás tú, tu personaje favorito de *Warcraft*, *Starcraft* o *Diablo* y unos compañeros. Se juega como un MOBA, claro: hay minions y caminos, pero todo sucede más rápido. De hecho, la agresividad es lo más evidente en *Heroes Of The Storm*, y la ausencia de tienda y oro es el factor de fondo en ello. No se penaliza la muerte: estarás unos segundos sin jugar, pero tus contrincantes no ganarán recursos extra por matarte.

Existe el riesgo de que buena parte de la profundidad del género se haya ido a hacer puñetas en favor de la accesibilidad y, sí, sabemos que buena parte de la gracia de los MOBAs es sentirse guay por saber más que tu amigo el noob y tener una estrategia con la que conseguir rápidamente objetos poderosos o de defensa, pero *Heroes Of The Storm* tiene un as en su manga: la genial selección de mapas. Cada uno de los cuatro mapas que hay ahora mismo disponibles ofrecen una manera de jugar bastante diferente, y aunque cuentan con buena parte de las convenciones del género, como torres, bases y minions, sus objetivos variados ofrecen cambios en la jugabilidad. Quizá hagan que tu equipo se centre en atacar o prefiera abordar un punto concreto del mapa o puede que tengáis que trabajar juntos para abarcar todo el terreno. Sea como fuere, es un añadido importante al combate. *Heroes Of The Storm* aún está en alfa, así que las cosas pueden ir cambiando a lo bestia con el tiempo, pero tal como está ahora, es un bombazo.

■ Abajo: En estos momentos hay menos jugadores en *HoTS* que usuarios del *WoW* con novia, algo que se agradece a la hora de chatear con la gente.

■ Abajo: Aprenderse cada mapa no lleva demasiado tiempo, otra cosa es saber organizar buenas estrategias.

"Heroes Of The Storm es una aproximación diferente al género. Queremos partidas dinámicas, en las que se juegue en equipo"
ALAN DABIRI, BLIZZARD

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC
Origen: EEUU
Compañía: Activision-Blizzard
Desarrollador: Blizzard
Lanzamiento: Porconfirmar
Género: No es DOTA, para nada, en absoluto
Jugadores: 1-10

Perfil del desarrollador

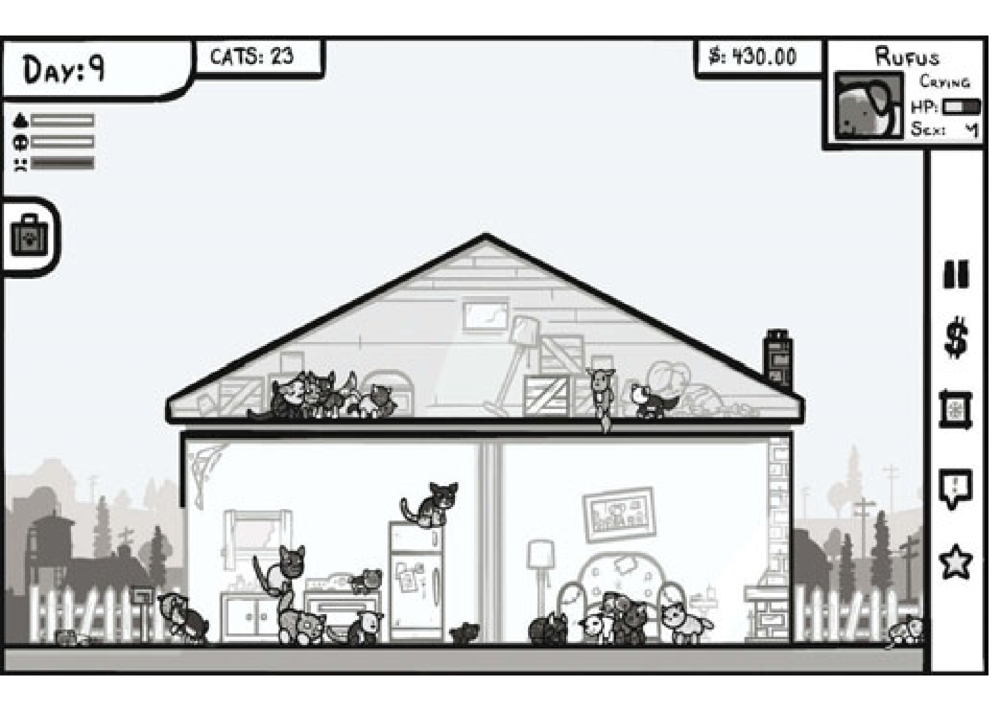
Blizzard es conocida por la calidad de sus lanzamientos y por haber metido la pata enormemente con *Diablo III*. También tiene un MMO que da dinero pese a llevar diez años online. Se llama *World Of Warcraft* y lo mismo os suena de algo.

Historial

Hearthstone: Heroes Of Warcraft **2014 [PC]**
World Of Warcraft **2004 [PC]**
Diablo **1996 [PC]**
Warcraft: Orcs & Humans **1994 [PC]**

Apogeo

Es complicado elegir un punto álgido de una compañía con tantos. Aunque nos metamos con su trayectoria de los últimos años, Blizzard es una compañía construida sobre grandes videojuegos. Si tenemos que escoger uno, nos quedaríamos con *Diablo II*, incluso si el *WoW* es el más popular.



■ Izquierda: Con el tiempo, se te llenará la casa de gatos. No solo aparecen por apareamiento, sino que muchos se sienten atraídos por las feromonas y el calor. Vamos, que está todo meado y lo huelen.
■ Abajo: Efectivamente: no todo es aparear gatos en *Mew-Genics!*. También puedes sacar a tu entrenador Pokémon interior y ponerlos a pelear.





INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: iOS, PC
Origen: EEUU
Compañía: Team Meat
Desarrollador: Team Meat
Lanzamiento: 2014
Jugadores: Por confirmar

Perfil del desarrollador

Team Meat, ese dúo dinámico de lo creativo que son Edmund McMillen y Tommy Refenes, tienen un estilo visual basado en esos viejos juegos de Flash que eran tan populares en el Priemr Internet que combinan perfectamente con unas mecánicas innovadoras y una maestría difícil de creer en cada género que tocan.

Historial

Super Meat Boy
2010 [Xbox 360, PC, Mac]

Apogeo

Super Meat Boy es un juego tan bueno y tan difícil y está tan estupendamente diseñado que es por sí mismo una cumbre. Además, es uno de los primeros indies en abrir paso a los demás.

Mew-Genics!

CONCEPTO ■ ¿Nunca te has preguntado cómo sería vivir como la loca de los gatos de Los Simpsons? Ah, que ya lo eres... Bueno, Mew-Genics te gustara entonces igualmente.

Simulador de loca de los gatos

Imagina que tienes dos gatos, llamados Manchester y Dr. Butts (porque así es como Edmund McMillen, el creador del juego, sugiere que los llames). Dr. Butts, la gata, está preñada del gato, Manchester. Cuando da a luz, te das cuenta de que tienen la cabeza, el cuerpo y las patas del padre, pero las manchas de la madre. Un gatito en concreto tiene la herencia perfecta de su madre: con manchas por la espalda, la cola y la cabeza. Este gatito será un perfecto para criar otros mininos más adelante.

Este juego es una mezcla de *Pokémon* y *Los Sims*, o eso parece por ahora. Es una mezcla estupenda e interesante basada en esta mecánica de cruces que explicábamos y que exige tener en tu casa muchos gatos y en buen estado. McMillen ha incluido una buena cantidad de enfermedades y cosas asquerosas en el juego, cada una de las cuales tendrás que tratar si quieres que tu ejército de mininos sobreviva. La progenie de Manchester y Dr. Butts no mantendrán el estado con el que nacieron y a medida que crezcan, sus estadísticas cambiarán. Para cuando son adultos, quizá sean completamente inútiles: la pubertad puede hacerlos feos, idiotas, narcolépticos (en serio) o se pueden volver violentos, mordiendo a los demás gatetes.

Tendrás que cuidar tú solito de tus felinos, pues el juego opera en tiempo real, con diferentes personajes y eventos ocurriendo en varios momentos de la semana. Los personajes secundarios, las pequeñas misiones y las cartas misteriosas que aparecen bajo tu puerta solo están disponibles si juegas a una hora determinada del día, o de la noche. Esta mecánica recuerda mucho a la captura del Lapras de *Pokémon Gold/ Silver/Crystal*, que solo estaba disponible los viernes en la Cueva Slowpoke. Es esta clase de aditivo lo que hará que juguemos al título constantemente y que estemos pendientes de él todo el día, como si fuera un Tamagotchi. Esto, aplicado a un juego que también sale en iOS, es una estrategia magnífica para diferenciarse de la cruel competencia. Así, *Mew-Genics* es un pseudo-sandbox, con elementos fundamentales de coleccionismo que quiere encariñar al jugador con sus gráficos monocromáticos y no dejarle escapar en todo el día. Es un juego del diablo.

No sabemos si tendrá el mismo elemento de 'solo una pantalla más, mamá' que tenían *The Binding Of Isaac* o *Super Meat Boy*, pero con un poco de suerte está diseñado con un ritmo pausado y distendido que quema a fuego lento una fórmula adictiva que crece con cada partida un poquito más y que ocupa esos momentos de aburrimiento en el metro o en el baño. También sale en Steam, tranquilos todos, así que, sí, podrás echar partidas de 15 horas como con *FTL*. También puedes adoptar un gatito de verdad, ojo.

> "No eres el único majara de Mew-Genics, y de hecho, casi todo el mundo en el condado de Boone está tan mentalmente desequilibrado como tú y tus mininos"
> **EDMUND MCMILLEN,** ARTISTA, CO-CEO TEAM MEAT

■ Debajo: Aprovechar el lanzamiento de cohetes para matar con un cuchillo es pasarse un poco. Pero se trata de matar fascistas: la justificación más noble de la violencia en un videojuego. Dale.





Sniper Elite III

CONCEPTO ■ El fascismo es un tumor en el Norte de África... Y nosotros somos el escalpelo para extirparlo célula a célula a 300 metros de distancia y con un bonito motor de nueva generación.

Quien se atreve, gana

INFORMACIÓN

Detalles

Plataformas: PC, Xbox One, 360, PS3, PS4
País: Inglaterra
Compañía: 505 Games
Desarrollador: Rebellion
Lanzamiento: 27 de junio
Género: Hitman bélico
Jugadores: 1-2

Perfil de Rebellion

Rebellion es uno de nuestros estudios favoritos, uno de los últimos independientes capaces de parir superproducciones, y que utilizaron el dinero ganado a pulso con juegos como el *Alien vs. Predator* (1999) para comprar la editorial 2000 AD. Dicho de otro modo: hacen videojuegos brutos y son los dueños del Juez Dredd, ¿cómo no amarles?

El segundo *Sniper Elite* se lanzó a la pornografía de la pólvora con una de las mejores ideas del videojuego contemporáneo: un juego de cámaras en tiempo-bala acompañados que convertían cada disparo en una oda ultraviolenta. La culminación era esa cámara de rayos-x que no estaba ahí solo por estética, sino para dejar claro al jugador la trayectoria de una bala afectada por la gravedad, el pulso del tirador y otros tantos factores de simulación.

Rebellion se ha tomado su tiempo (y dos expansiones independientes de locurón entre medias de matar zombis nazis) para plantear el regreso de uno de sus mejores títulos. Tiempo bien invertido: ahora nos desplazamos al Norte de África en pleno meollo de la Segunda Guerra Mundial (1941-1943), nos enfrentamos a las tropas de Mussolini y descubrimos que el pasillismo ha desparecido para ofrecernos un mundo más abierto, en el que planear con libertad nuestros asesinatos sin los cuellos de botella. La cámara de rayos-x ahora nos permite apreciar la destrucción de vehículos (podemos ver cómo un motor se convierte en chatarra- y contamos con un par de mecánicas de sigilo muy útiles para mejorar el ritmo del juego). Donde *Sniper Elite v2* te obligaba a un intercambio de disparos desde una ubicación cubierta, su descendiente crea una zona de alerta para acercarnos más a la realidad del francotirador: dispara, reposiciona, vuelve a disparar. Esta mezcla de espacios y mecánicas nuevas se conjuga con los clásicos toques de la serie (camuflar el ruido de los disparos con una salva de artillería) para ofrecer un título que bien podría ser el heredero 3D de los *Commandos* de Pyro... O el regreso de los *Hidden & Dangerous* con un solo hombre.

> "El frente norafricano es uno de los más interesantes e inexplorados de la Segunda Guerra Mundial... Allí nacieron los comandos, por ejemplo"
>
> CHRIS PAYTON DIRECTOR DE ARTE, REBELLION

"¡Casi nadie recuerda esa serie!", se emociona Chris Payton, director de arte de Rebellion, cuando menciono la saga de Illusion. "Es el ejemplo perfecto de que se puede hacer mucho con el frente norafricano. Los SAS empezaron sus operaciones allí, es el entorno perfecto para un *Sniper Elite*. Además, podemos plantear escenarios más variados y abiertos y meter más elementos en la mezcla: italianos, Afrika Korps... Es un período muy interesante y poco explorado".

Payton también deja claro que los 1080p de la next-gen no les han supuesto mayor problema, excepto en la carga de trabajo: "somos una compañía con mucho cariño por el PC, y las nuevas consolas son básicamente un PC cerrado. ¡Nos lo han puesto muy fácil!", se ríe. Sniper Elite III presume de grandes escenarios, vegetación hipnótica al viento y una iluminación muy cuidada que convierte las misiones nocturnas en un paraíso del francotirador. De paso, la interfaz renovada y las ayudas para el jugador nuevo muestran el esfuerzo para abrir al gran público una saga que lo hace todo mejor que nunca.

JAVI SÁNCHEZ

■ Arriba: Una secuencia de cómo funciona la cámara de rayos-x en la nueva generación. Cada uno de estos momentos vale por mil logros y trofeos.



■ Debajo: En el espacio nadie puede escuchar tu cuenta de bajas con tres ceros. Gundam Reborn tiene serios problemas para adaptarse al movimiento tridimensional, pero lo intenta.





INFORMACIÓN

Detalles

Plataformas: PS3,
País: Japón
Compañía: Tecmo Koei
Desarrollador: Omega Force
Lanzamiento: Junio
Género: Metal Pesado
Jugadores: 1-?

Perfil de Gundam

Los Real Robot por excelencia son casi una religión en Japón: parques temáticos, plantas enteras de centros comerciales dedicados a ellos, un RX-78 con luz y movimiento a tamaño natural en plena calle... ¿Por qué les gustan tanto? Pues en gran medida por su habilidad para coger todo el drama del género bélico y vestirlo con roboces gigantes.

Dinasty Warriors: Gundam Reborn

CONCEPTO ■ Capcom jura que esta vez sí, es la última nueva edición de *Street Fighter IV*, en su doble vertiente: como un mega DLC o como juego único recopilando todo el contenido anterior más reciclaje de *SF x Tekken*.

¿Cuántos Real Robot caben en un Blu-Ray?

Mazo. Las respuesta es mazo, mogollón, un puñao. Incluyendo Mobile Armors y, en general, representantes de casi todas las eras *Gundam*. Echando cuentas, si pongo todos los que son y sus series, se me acaba la página, más de 120. Así que vamos al juego en sí. Es el *Gundam Musou* para acabar con todos los *Gundam Musou* hasta que lleguen los de próxima generación. Incluye las mejores características de los tres títulos precedentes, salvo una (han quitado el cel-shading porque "era demasiado vistoso". Literalmente, como si los *Warriors* fuesen sobrados de carisma gráfico. Han recuperado las batallas espaciales con movimiento vertical (que sigue siendo un sindiós, pero se agradece), mantienen los ataques combinados, y han añadido transformaciones, un modo Super Robot (Burst, se llama), la capacidad de ordenar ataques tácticos y liderar ejércitos, modelos de destrucción y daños... Todo lo imaginable en un juego de *Gundam* que se precie, e inimaginable para un *Dinasty Warriors.*

> "Hemos intentado muchas cosas por primera vez con Dinasty Warriors: Gundam Reborn, que esperamos ampliar algún día"
>
> HISHASHI KOINUMA PRODUCTOR, KOEI

No soy precisamente fan de los Real Robot (Mazinger, siempre, todo el rato), pero este *Reborn* se centra en lo importante y deja de lado las movidas dramáticas de sus pilotos. De estos han rescatado las habilidades propias (los NewType y los SEED cuentan con poderes propios, por ejemplo), con lo que el resultado es, posiblemente, el juego más completo de todos los *Musou* hasta la fecha (y los he jugado TODOS).

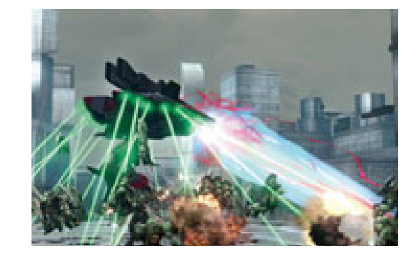
Precisamente eso es lo que menos entiendo de las sagas paralelas: tanto *One Piece*, como *Hokuto*, como los *Sangoku* (los *Samurai Warriors*) han dejado en algún momento juegos memorables dentro de su género, incluso trascendiendo el chiste recurrente de que todos los *Warriors* se juegan de la misma manera. A veces, hasta sospecho que Omega Force es un estudio buenísimo, capaz de parir ese juego definitivo con el que llevan amenazando desde hace una década. Y Reborn se queda cerca: un poco más de lujo técnico (¡y el cel-shading!), un control un poquito depurado, y Gundam Reborn sería el juego de roboces definitivo, incluso para toda la gente a la que no les gustan.

En su estado actual está cerca de conseguirlo, pero aún colean los vicios heredados tras una década de repetir variantes. De momento, y a falta de probar el juego final (tampoco hay nunca mucha distancia entre las previas y las finales de esta gente), me tienen boquiabierto a ratos, entretenidísimo a pesar de que vengo de dejar a China con dos habitantes tras *DW8 Xtreme Legends*, y empollándome la wiki de *Gundam* a ver si es que de verdad molan tanto y me estoy perdiendo algo importante. La única explicación que se me ocurre para semejante despliegue es que en el estudio todos sean más fans del RX-78 que de sus propias sagas.

JAVI SÁNCHEZ



■ Arriba: Robots de muchas toneladas levantados cinco metros del suelo por una ráfaga artillada. Y luego quitan el cel-shading por falta de realismo.



Debajo: La diferencia entre la Formula 1 y MotoGP va más allá de las dos ruedas: en las motos, pese a que parezca lo contrario por el dominio de Márquez, el aburrimiento no tiene lugar.





INFORMACIÓN

Detalles

Plataformas: PC, PS3, Xbox 360, PS4, Vita
País: Italia
Compañía: Namco Bandai
Desarrollador: Milestone
Lanzamiento: 20 de junio
Género: Velocidad
Jugadores: 1-12

Perfil de Milestone

El estudio italiano lleva dando guerra desde los 90. De hecho, son los herederos de un estudio de 1994, Grafitti, que ya tenía cierta obsesión con el motor. Los milaneses refundaron el estudio en 1996 y, desde entonces (y salvo un juego de trivial), se han dedicado únicamente a la gasolina: superbikes, motocross, rallies y su esperado regreso a MotoGP

MotoGP 14

CONCEPTO ■ El estudio italiano Milestone se echa en manos del realismo y la pasión por la historia del deporte de motor para darle al campeonato interés y variedad.

De Crivillé a Márquez

Mientras el resto del mundo reduce los juegos de motor a una carrera para ver quién mete más polígonos y brilli-brilli en la pantalla, los de Milestone se olvidan del fotorrealismo en busca de la simulación pura, sin olvidarse del fan de las motos que solo quiere darse unas vueltas con el casco de sus ídolos. Tres modelos de física para tres estilos de juego (del arcade al realismo), la capacidad de meterle mano a las motos y la presencia de todos los circuitos bastarían para acertar en ese punto medio en el que tanto el público del mundial como los jugadores tradicionales puedan disfrutar. Pero es que encima los de Milestone se han plantado con una más de esas ideas de los *NBA 2K* recientes (que me atrevería a decir que ya es la serie más influyente de los últimos 5 años), a añadir al modo carrera con algunos toques de rol: los momentos históricos.

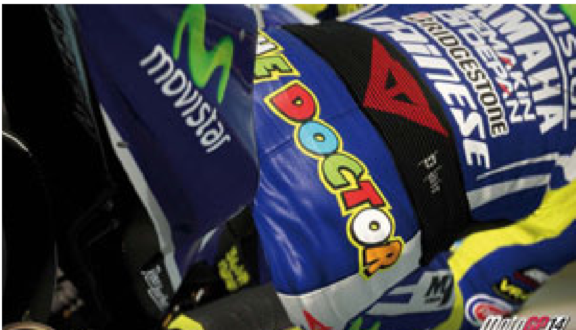
> "Hemos incorporado la personalidad de los pilotos a la conducción, hay animaciones propias para cada estilo"
>
> ANDREA BASILIO JEFE DE DISEÑO, MILESTONE

Cerca de un veintena de pilotos de las últimas dos décadas recreando duelos y retos para la leyenda, con sus correspondientes vehículos: Crivillé en aquella bestialidad de llantas traseras como casas que era la Honda 500 de los 90; Capirossi sacando partido a sus locuras; las remontadas hacia ninguna parte de Carlos Checa… Nombres como Mick Doohan, Alex Barros o Max Biaggi que demuestran en sus recreaciones el conocimiento y la pasión del estudio italiano. Un recorrido ante el que es imposible que no se nos salte un poco la lagrimita nostálgica, y que cuenta con el bonus añadido de llevar esos pilotos y sus monturas al multijugador

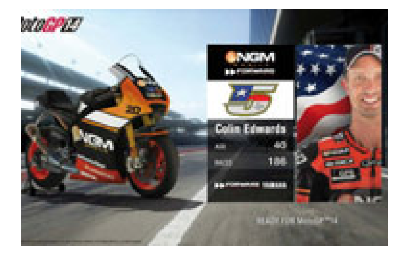
El resto del juego ya entra en las actualizaciones habituales de las licencias deportivas: circuitos, pilotos, campeonatos, un repaso a conciencia del modo carrera para que nuestro piloto tenga un poco más de personalidad y capacidad de decisión… Todo envuelto en un motor nuevo para PlayStation 4 en el que no hay mucha golosina gráfica (se han preocupado más por la física, lo que nos ha parecido una buena decisión), pero sí la fluidez con la que parece que el planeta se ha obsesionado.

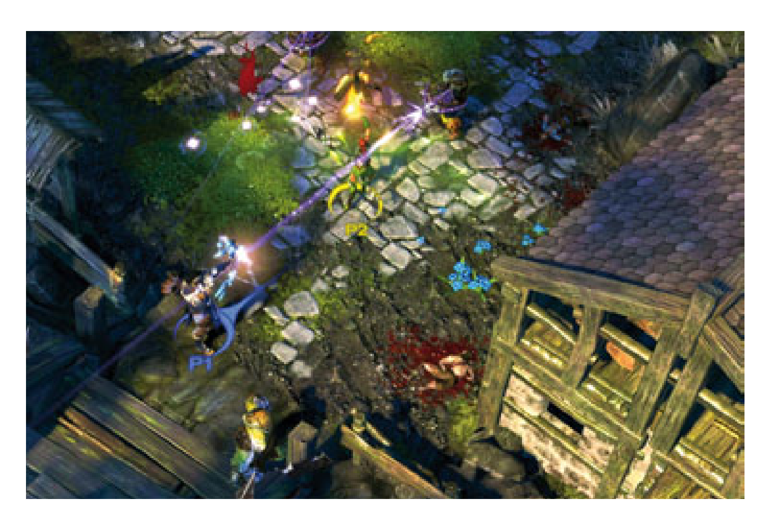
Es lo de menos, en parte. MotoGP demuestra que Milestone hace las cosas bien en el momento en el que activas los modos más realistas y te escoñas a la salida de las curvas. Puede que el juego vaya dirigido principalmente al público motero, pero Milestone apunta muy bien a los jugadores ajenos al deporte: las carreras son intensas y equilibradas, y habrá que exprimir cada moto al límite con un control de excelente respuesta y similares niveles de exigencia.

Así pues, lo difícil, el juego, ya lo tienen hecho. Que ya le quieran poner gráficos a la altura sería solo cuestión de tiempo. Pero prefiero su propuesta a la de la deriva de los juegos de coches de la última hornada. Y recuperar los duelos de los noventa ha sido la idea más inteligente desde que Milestone retomó la serie.



Arriba: El culo de Valentino Rossi bien modeladito, porque lo vas a ver mucho este año incluso si juegas con Márquez.





Debajo: La cámara es fija, pero cambiará el ángulo para indicarnos momentos importantes de la trama. Que no afecta para nada al desarrollo del juego, todo sea dicho.

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: PC
País: Alemania
Compañía: Deep Silver
Desarrollador: Keen Games
Lanzamiento: Agosto de 2014
Género: Arcade online
Jugadores: 1-4

Perfil de Sacred

La saga de Koch comenzó como un Diablo de mapeado colosal en la que varias razas destrozaban todo a su paso, cada una desde su región. La saga ofreció varias expansiones, y una precuela, Sacred 2, en la que el poder del metal llegó hasta el extremo de contratar a *Blind Guardian*.

Juegografía

Sacred
PC (2004)
Sacred 2
PC, Xbox 360, PS3 (2008)
Sacred Citadel
PC, Xbox 360, PS3 (2013)
Sacred 3
PC, Xbox 360, PS3 (2014)

Apogeo

Sacred 2 decidió que, si la primera parte tenía un mapa bestia, en la segunda íbamos a flipar: 57 kilómetros cuadrados de Diablazo, una extensión más propia de un Elder Scrolls que de un juego de hacer clic cada 10 metros. Reza la leyenda que hay gente que se lo ha acabado al 100%.

Sacred 3

CONCEPTO Tras un desarrollo bastante problemático, Keen Games casi tiene a punto su debut en la serie. Con menos Diablo, cero rol, cuatro jugadores y más espíritu de salón recreativo.

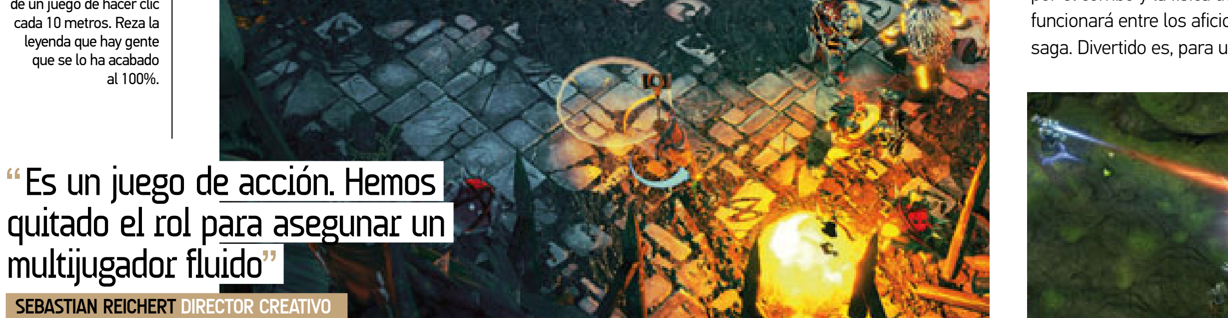
Diablo sin complicaciones

Han pasado tres años desde que conocimos el desarrollo de Sacred 3. Nuevo equipo, nuevo enfoque y una producción accidentada en la que se han llevado de calle casi todos los elementos de Sacred para dejarnos una acción tan física como satisfactoria. Dicho de otro modo: ya no hay apenas rol, ni equipo, ni armas nuevas, ni habilidades que aprender, ni una campaña continuada. A cambio, tenemos una especie de combo entre parchís y Gauntlet donde puedes agarrar a un bicho por la cara y estamparlo contra otros 20 mientras uno de tus colegas convierte en paté a los enemigos que se arrastran por el suelo. *Sacred 3* es tan sutil como el puño de Floyd MayWeather en tu cara: niveles cortos, prefijados, concebidos para un cooperativo en el que se puede entrar en cualquier momento, y donde más jugadores implica más enemigos y más dificultad (con el descaro de incluir el aviso de los *Diablo* y/o *Borderlands* palabra por palabra). Hay una especie de historia por detrás, contada por una tía que cree que es graciosa, pero no me he enterado de nada.

La filosofía es sencilla: se trata de convertir la fórmula en un juego instantáneo, casi arcade, donde pegarte sesiones de cinco minutos o de cinco horas. Cargas, entras, juegas, te vas. Un esquema que pensábamos que había muerto con los cinco duros, o que estaba limitado únicamente al ámbito móvil. Pero no: los de Keen han resucitado *Gauntlet*. O, más bien, Smash TV con un poco de recorrido y a caraperro: no hay generadores de monstruos y siempre salen por el mismo sitio. Pero, curiosamente, jugando en cooperativo, los niveles memorizados no se hacen para nada aburridos. Porque casi toda la gente con lo que he jugado lo convierte en un *speedrun* de rivalidad, impulsado por una pantalla tras cada nivel en el que te informan de quién lo ha hecho mejor. Es decir, es tan cooperativo como podían serlo los arcades con *hi-score*. Si matamos monstruos juntos es para demostrar quién la tiene más grande (la puntuación).

Agradecemos tanto su ritmo como el colorido que le han metido: estamos un poquito hartos de que lo fantástico-medieval tenga que ser oscuro.

La apuesta, a pesar de un acabado vistoso, está más cerca del indie actual que de la superproducción que siempre quiso ser Sacred 2. La pregunta es si apostarlo todo a una sola idea (el combate descerebrado, casi un "yo contra el barrio" por su gusto por el combo y la física demoledora) funcionará entre los aficionados de la saga. Divertido es, para un rato.



"Es un juego de acción. Hemos quitado el rol para asegurar un multijugador fluido"

SEBASTIAN REICHERT DIRECTOR CREATIVO



Ubisoft es una de las grandes editoras menos afectadas por la secuelitis y más dispuesta a correr riesgos. Sí, sabemos que si por ellos fuera tendríamos 15 *Assassin's Creed* (y otros tantos *Just Dance*) al año, pero incluso su franquicia más célebre se remonta a la pasada generación. E incluso sus secuelas principales suelen apostar por ser su propio juego (ese *Far Cry 3*, el penúltimo *Splinter Cell*...). Pero son conscientes de que la nueva generación necesita algo más que números detrás de un nombre, al menos en sus primeros años. *Watch Dogs* ha sido el primer aviso, en esa tierra de nadie que son los lanzamientos intergeneracionales. Y *The Division* se sitúa como la primera apuesta con mayúsculas para justificar la compra de nuestras nuevas consolas.

Hace ya un año que Massive Entertainment salió a la palestra para mostrar los primeros pasos de un título de difícil encaje en las etiquetas tradicionales. ¿Es un pegatiros online? ¿Es un rol-con-armas? ¿Es algo tan nuevo como su carrocería de elementos destruibles y tecnología a la última?

"No diría que vayamos a romper moldes", objeta Ryan Bernard, director del juego en Massive Entertainment. "Personalmente, éste es ya mi cuatro gran proyecto, y todos siguen un ciclo parecido: un plan desmesurado poco a poco va centrándose y puliéndose y mejorando hasta ser algo cada vez mejor. Aquí hemos seguido el mismo proceso. Queremos crear la mejor experiencia para la mayor cantidad de público posible". En el caso de *The Division*, eso significa presentar el tráiler más depurado del E3 de este año salirse un poco de la plantilla de thriller político-militar que define casi todo el sello del fallecido Tom Clancy.

"El propio universo es de por sí enorme", explica Bernard a la hora de hablar de los temas principales de *The Division*. "Empezamos en mitad de una crisis en una Nueva York próxima y futurista. Causada por un virus que ha destruido la sociedad. No se trata de detener un ataque terrorista o nuclear, sino que estamos en mitad de lo peor; ya ha ocurrido, algo que creo que no se había hecho antes en un juego. Necesitábamos que La División fuese un nuevo tipo de unidad que encajase con el mundo Clancy y fuese única a su vez. Y creo que lo hemos conseguido a base de soldados con estatus civil, infiltrados en la sociedad al terminar su entrenamiento, listos para ser reactivados únicamente ante catástrofes domésticas como el escenario de nuestro juego".

"Pero el reto más importante era crear un juego de rol persistente online en el universo Clancy", prosigue Bernard. »



EL RESURGIR

NO HABÍAMOS VUELTO A SABER DE MASSIVE ENTERTAINMENT Y SU THE DIVISION DESDE QUE NOS REVENTÓ LA CABEZA HACE UN AÑO CON SU PRESENTACIÓN EN EL E3. HOY NOS DESCUBREN POR FIN LA GRANDEZA DE SU TÍTULO POSAPOCALÍPTICO Y DEMUESTRAN EL POTENCIAL DE SNOWDROP, UN MOTOR QUE ES PURA NEXT-GEN


SHD

En Massive están muy orgullosos de una de sus mayores innovaciones: la superposición de la interfaz de usuario sobre el propio terreno de juego, en vez de tratarla como una capa desligada de lo que sucede en pantalla. Según el estudio, es un salto increíble que suma enteros a la ansiada inmersión del jugador.

“Encajar ambas premisas ha sido un reto, divertido y provechoso en extremo, en mi opinión”. La clave para alcanzar esa ambiciosa meta es el motor gráfico, Snowdrop, creado desde cero para este juego. El problema es que desarrollar a la vez uno de los motores más avanzados de la nueva generación y uno de los títulos más ansiados para la misma resulta ser una tarea monumental.

Y, a pesar del nombre Massive y la fama de Ubisoft de los megaestudios, el equipo es bastante más pequeño de lo que podemos imaginar. Cuando empezaron a trabajar en *The Division*, el estudio tenía clara la inmensa tarea que sería incluso para un equipo estilo Ubisoft Montreal, mucho más para los más o menos 200 empleados de Massive en Malmö, Suecia. “No había ningún motor disponible capaz de hacer realidad las cosas que imaginábamos para *The Division*,” señala el director de arte de la marca, Rodrigo Cortés. “Ubisoft tiene muchos motores muy capaces para la generación pasada, pero desde el principio teníamos la next-gen en mente, y queríamos estar preparados para las nuevas consolas desde el día uno. La realidad actual es que un juego muy ambicioso o de gran escala necesita una tecnología a la par. Y es casi imposible crear un motor sin un juego en mente. Todo el contenido a incluir necesita su contrapartida tecnológica. Queríamos un motor que pudiese hacer exactamente lo que necesitábamos y que sustentase este juego en el que estamos innovando en varios aspectos”.

Merece la pena comentar el hecho de que, hasta hace un año, Massive era un estudio más o menos desconocido. Su último juego propio fue un título de estrategia en 2007 ambientado en la Guerra Fría, *World In Conflict*. Ubisoft se hizo con los suecos un año después, para emplear su experiencia a modo de muleta adicional en los grandes títulos de la compañía, como *Assassin's Creed* o *Far Cry*. Pero el primer juego propio del estudio de Malmö es tan ambicioso y medido como cualquiera de las superfranquicias de Ubisoft hasta la fecha: en las conferencias de este año, *The Division*.

El primer punto de desarrollo pasaba por crear un motor para la nueva generación, con un pequeño problema añadido: “No sabíamos cómo serían las plataformas”, explica Cortés. “Supusimos cómo sería su arquitectura y tuvimos suerte. Creamos un motor pensado para hacerlo todo en multihilo, con grandes cantidades de memoria, productividad online, rendimiento gráfico y arquitectura de 64-bit, algo importante: casi todos los motores actuales hacen escalados de una base de 32-bit. Lo hicimos desde cero. Todos estos elementos dificultaban saber dónde acabaríamos”. Afortunadamente, el resultado final estaba en la línea de lo que definía las nuevas plataformas de Sony y Microsoft, una inyección de moral para el estudio. “Fue genial encontrarnos en la situación en la que tenemos el mejor motor next-gen del momento y la capacidad para aplicarlo”, se entusiasma Cortés. También sirvió para colar esa idea conceptual de *The Division*, en la que se fagocitan elementos de los MMO sin caer en los problemas que conlleva. Es decir, lo mismo que ha hecho Bungie con *Destiny*. Pero, allí donde Bungie presume de tener el doble de empleados, Massive no se puede permitir semejante personal. De ahí que la filosofía de su nuevo motor residiese antes en la eficacia que en las candilejas.

“Snowdrop no consiste en mostrar los mejores gráficos o las mejores animaciones, sino algo mucho más simple: hacer más con menos”, expone Cortés. “Nos deja bastante libertad a la hora de trabajar con nuestro sistema de nodos, algo que le da más poder a los creadores de contenidos. Se inspira un poco en las limitaciones que tenemos aquí en Malmö, una pequeña







“NO SE PARECE A NADA QUE HAYA NINGÚN OTRO JUEGO HASTA LA FECHA”

ciudad sueca poco atractiva para talentos de fuera e incapaz de acomodar un estudio gigante, así que necesitábamos un motor que hiciese las cosas a la manera Massive. Que dé libertad a los creadores de contenido y que pueda competir con los mejores sin necesidad de contar con centenares de personas. Nuestra forma de hacer juegos tiene que reflejarse en nuestra tecnología”.

Un tour por las demos del juego nos sirve de ejemplo de cómo se aplican estos principios con resultados asombrosos. En la demo mostrada en el E3, podemos ver que la destrucción de elementos (un elemento crucial tanto en mecánica como en ambientación) discurre a un nivel más elemental del que nos tienen acostumbrados. En casi todos los juegos los coches explotan con un par de balas, las coberturas se derrumban con patrones establecidos. Aquí no: la destrucción es orgánica y en tiempo real: cada acción tiene su propia respuesta, sin estados predeterminados. “Hicimos un motor tan abierto y potente que le preguntamos a dos de nuestros chicos ‘¿Podéis meterle destrucción?’, y su respuesta fue el modelo de destrucción más avanzado del sector a día de hoy”, presume Cortés. “Y no porque el motor se diseñase con ese fin, sino por lo adaptable que resulta para nuestro sistema de trabajo. Todo depende de la inmersión: queremos que el jugador se meta en el juego Siempre es nuestro punto de partida. Como la iluminación es uno de los factores clave para ello, queremos tener iluminación realista en tiempo real, con ciclo horario y, al mismo tiempo, también tenemos luces dinámicas, ajustándose y reaccionando en tiempo real. Volvemos a lo mismo: tenemos uno de los motores de iluminación más avanzados. Todo, la interfaz, el código de red, todo esta basado en esta idea simple de que necesitamos poder crear más con menos”.

Bernard añade: “La experiencia ha sido única para mí porque, imagina que como desarrollador creativo digo que quiero hacer esto o lo otro, este tipo de animación o esta característica realista. Y, tal y como está montado Snowdrop, nos permite hacer lo que queremos y pensar la forma de implementarlo. Lo hemos hecho desde cero pensando en qué es *The Division*: un juego online progresivo que permite a los jugadores conectarse sin disrupciones, con gráficos avanzados y entornos destruibles. Nuestra Nueva York es el escenario más inmersivo, realista y aterrador para nuestros jugadores. Uno que sería muy difícil de recrear en cualquier otro motor, y que Snowdrop ha llevado a cabo de manera alucinante.”

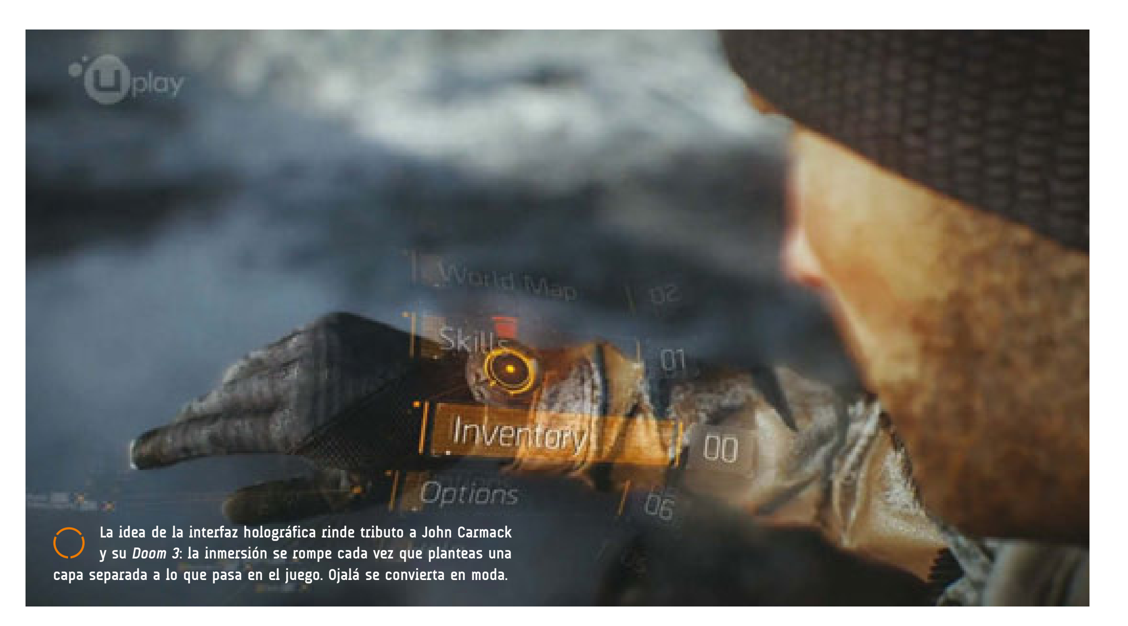
El resultado ya lo hemos visto: una ciudad realista en la que no se han tenido que invertir miles de horas para reproducir cada ladrillo y bache.

“Usamos generación por procedimientos”, »

VUELA ALTO

The Division incluye una sorprendente app de segunda pantalla

La solución ideada por Massive para la moda de las app integradas en el juego es nuestra favorita hasta la fecha: nada de mapas, estadísticas, y pequeñas acciones que dejan al que sostiene el móvil preguntándose por qué es el amigo feo del grupo. Aquí lo que tenemos es un dron aéreo, letal, capaz de intervenir en la acción: un quinto jugador con sus propios sistemas y recompensas. “Nos pusimos la meta de que la app del juego tenía que funcionar en tiempo real con su propio sistema de habilidades, subidas de niveles, que aporte algo de verdad al juego,” explica Bernadr. ”Y lo estamos clavando”.



La idea de la interfaz holográfica rinde tributo a John Carmack y su *Doom 3*: la inmersión se rompe cada vez que planteas una capa separada a lo que pasa en el juego. Ojalá se convierta en moda.



"LA BASE DEL JUEGO ES QUE EL MUNDO TIENE QUE TENER SENTIDO"

» señala Cortés a la hora de explicarnos cómo Snowdrop les ha permitido crear un entorno enorme sin renunciar al nivel de detalle. "Hasta que no lo pruebas no puedes hacerte una idea del tamaño de la ciudad. Y, entre las calles y el nivel de detalle de las mismas… Bueno, no somos un megaestudio, necesitábamos una solución inteligente. Y ahí entra la generación por procedimientos. Planteamos la escala del edificio, cuántos pisos tiene, qué tipo de edificio es, etcétera, y el motor se encarga de darte ese edificio. Invertimos mucho esfuerzo para crear el sistema, pero compensó todo en cuanto empezamos a poblar el mundo. Porque nos ha permitido crear un montón de edificios de alta calidad, con mucho detalles, y más variedad aún".

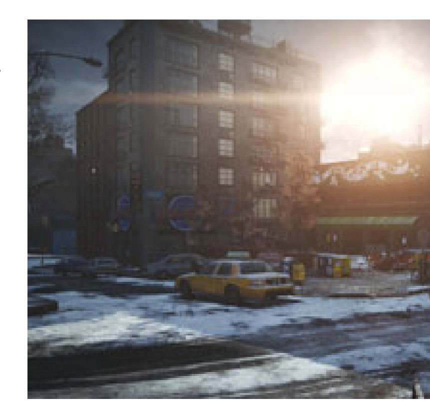
El resultado es una ciudad más viva de lo que aparentan sus calles desiertas. Desde un punto de vista técnico, el motor de Massive les permite conjurar un mundo que se despliega delante del jugador desde el primer momento. Un mundo abierto sin limitaciones, lleno de rutas y objetivos que pueden señalarse en el mapa del juego (proyectado en el suelo desde el reloj de tu protagonista), en el que hay opciones tanto para PvP como para PvE. Mecánicas aparte, es evidente que el objetivo fundamental era crear un mundo realista y atractivo. Desde la climatología dinámica que puede afectar a tus planes para una misión hasta la manera en la que tus habilidades dentro y fuera del combate afectan al escenario, cada aspecto del diseño te sumerge en ese realismo.

"La base del juego, y creo que es algo común tanto a Massive como a Ubisoft en general, es que el escenario tiene que ser lógico", expone Bernard. "Estamos creando un nuevo universo, un nuevo tipo de situación de intensidad extrema. Para que sea creíble y poder transmitir esa lógica y ese mundo, necesitamos que el escenario tenga sentido. El juego transcurre un mes después del Viernes Negro: la sociedad se viene abajo, pero aún estamos en una Nueva York reconocible. El mundo conocido aún está en declive, así que lo que sucede en él todavía es relevante, necesita tener sentido para ayudar a la inmersión. Todo es razonable y lógico, no te vas a encontrar a un dragón que te arrastre a los cielos de la ciudad".

No hemos visto dragones, pero a la ciudad parece que la ha atacado un Godzilla medieval viendo el desorden, la desesperación, la desolación que recorre sus calles. Tu labor es recorrer las ruinas como parte de un equipo de cuatro personas, reuniendo suministros, ayudando a los civiles, y plantando cara a otras facciones que quieren hacerse con los recursos o el control del terreno. Como ya dijo Bernard, esto es principalmente un juego de rol, en el que los puntos de experiencia y la subida de niveles son esenciales (y rompedores con lo que hemos visto hasta la fecha en los juegos del sello Clancy). Buscando esa sensación de progreso y poder afín al genero: más modificadores, mejor equipo, más habilidades y opciones. "Se trata de crear sinergia no solo entre las clases de armas y habilidades, sino entre los jugadores del grupo", dice Bernard. "Hemos dispuesto la experiencia con ese objetivo. Por un lado, asegurarnos de que las armas transmiten esa sensación de realismo del universo Clancy. Somos un juego Clancy, las armas son importantes y definen en gran parte a tu agente. ¿Quiero ir a corta distancia o soy un tirador a cubierto? Ese tipo de preguntas definen tu estilo de juego, y la respuesta son las armas".



No habrá zonas cerradas en Nueva York. Eso sí, aunque puedas ir a todas partes, ten la seguridad de que tu novato no puede sobrevivir en todas.



SALA DE MÁQUINAS

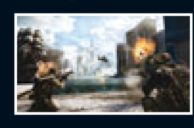
Games™ pega (otro) repaso a los nuevos motores gráficos de los juegos por venir.

UNREAL ENGINE 4
Desarrollador: Epic



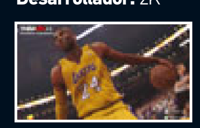
Epic se está esforzando más en que Unreal Engine funcione en dispositivos móviles que en recuperar el dominio que ha tenido el UE3 en la pasada generación. Que hacen bien, pero ya vamos entendiendo porque han perdido a los nombres clave de la última década. Ni siquiera han anunciado un *Gears*.

FROSTBITE 3
Developer: DICE



¿Un rolazo? Frostbite 3. ¿Un juego de coches? Frostbite 3. ¿Unos pegatiros? Frostbite 3. DICE cada día tiene más peso en EA, y la compañía ha tomado una decisión muy inteligente: usar su polivalente motor para todo, siempre que se pueda. Menos costes y, de momento, resultados espectaculares.

ECO-MOTION ENGINE
Desarrollador: 2K



El año pasado 2K nos dejó locos con este motor diseñado exclusivamente para el deporte, con unos jugadores más expresivos y con animaciones libres. En Electronic Arts deben estar rezando para que no se lancen a por más deportes. Nosotros queremos un *Top Spin* nuevo con esto.

¿Cuál es la base para el sistema de clases o la estructura online del juego?. "Nuestro objetivo es que no haya clases", contesta Bernard. "Queremos un sistema abierto en el que juegues un papel importante en tu grupo, donde cumplas una función. Estás en un juego de rol, y creo que si juegas con amigos es importante que te sientas útil, que tengas un papel. Pero éste depende de los tipos de arma y las habilidades que te asignes. Sin embargo, no queremos encerrarte en un único estilo como hacen los juegos de rol tradicionales. Puedes cambiar sobre la marcha. Si escoges un nuevo tipo de arma, cambiar tu estilo de juego, puedes adaptarte o cambiar fácilmente".

¿Y qué pasa si un grupo de jugadores optan, por ejemplo, por equiparse todos con armas de asalto? ¿Tendrán más o menos posibilidades que un grupo equilibrado? "Es algo en lo que aún estamos trabajando", responde Bernard. "Creo que es genial recompensar a los jugadores que optan por la variedad y por crear el mejor grupo posible. También queremos que todos los jugadores puedan ser partícipes del ataque, que sean agresivos y tengan éxito jugando. Diseñamos el contenido para que sea potencialmente más sencillo si optas por distintos enfoques más allá del asalto directo, y recompensas individuales para los que adopten roles variados en tu grupo".

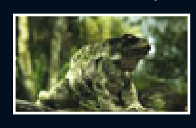
En el fondo todo se reduce a la trinidad rolera de los últimos años, cuando dejamos de hablar de guerreros y paladines y bardos para reducirlo todo a 'Tanque, Apoyo, Daño a distancia'. Aquí, aparte del reconocible estilo de la balacera Clancy (seca, letal, directa), también entran los superpoderes a lo *Splinter Cell* o *Ghost Recon*: la tecnología futurista. "Es posible que no todo tenga una base actual, pero aún así son elementos plausibles y realistas" says Bernard. "Esto es un juego de rol con niveles y habilidades. La tecnología a lo Clancy que usan los agentes es una parte importante de la mecánica y es donde tienes que poner límites de hasta dónde puedes llegar sin perder realismo ni diversión. No es que sea un reto, pero somos conscientes de que si estiramos mucho nos convertiremos en ciencia-ficción, y no buscamos eso".

Las tecnohabilidades vienen en varios sabores, desde packs de salud teledirigidos que podemos desplegar a distancia hasta minas buscadoras del tamaño de pelotas de tenis (que ruedan por el suelo evitando obsáculos antes de detonar en la cara del enemigo más próximo). Bernard destaca al Centinela como ejemplo: "el Centinela es un invento real en este mundo que tiene un propósito mecánico", explica. "Va a por los enemigos,



CRYENGINE 3

Desarrollador: Crytek



Nuestro tapado personal: nos da que CryEngine 3 va a ofrecer muchas alegrías en esta generación, pero no en el sentido habitual, sino como motor para indies. Las licencias de la compañía son asequibles para los pequeños desarrolladores y ofrecen resultados a la altura de los grandes: va a ser el UE3 de los pequeños.

RED ENGINE 3

Desarrollador: CD Projekt RED



Que una empresa polaca con una licencia pequeña se haya convertido en la sensación de la next-gen dice mucho de la capacidades del Red Engine, un motor diseñado para que el resto de juegos de rol del universo se metan en casa y no salgan jamás. Y uno de los pocos que tiene claro que un PC siempre va a ser más potente que una consola.



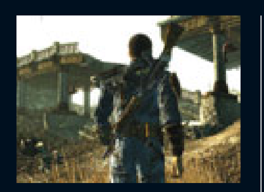
"EL MOTOR NO SOLO ES HERMOSO, SINO QUE PERMITE PERDERSE COMPLETAMENTE EN LA NUEVA YORK DEL JUEGO, GRACIAS AL CLIMA, LA ILUMINACIÓN…"

Massive apostó su motor Snowdrop a una next-gen indefinida. Y ganaron: se adaptaba perfectamente a la arquitectura de las nuevas consolas, dándoles un poco de ventaja sobre estudios mayores.

El sistema dinámico de clima tiene consecuencias en la jugabilidad, según el estudio. Sin embargo, eludió responder si habría variaciones de clima según lo que hiciera el jugador o la misión en que se encontrase.

BIENVENIDO AL FINAL

Un vistazo a los Apocalipsis más metropolitanos y tus posibilidades de supervivencia en cada uno.

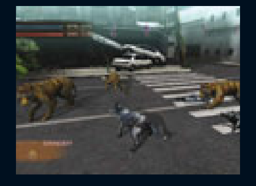


WASHINGTON

Juego: Fallout

LA CAPITAL estadounidense reducida a escombros y controlada por súper mutantes militares, dos siglos después del holocausto atómico. Cucarachas del tamaño de tu perro, minas, caníbales armados y, por supuesto, la posibilidad de morir de cáncer de todo por beber agua de inodoros radioactivos.

Posibilidades de supervivencia: Moderadas



TOKIO

Juego: Tokyo Jungle

CUANDO DESAPAREZCAN los humanos, las ciudades tendrán nuevos reyes: los animales fugados de los zoológicos y los descendientes de las mascotas de sus habitantes. Leones, cebras, gacelas, perritos de jubilada, gaticos: el fin de los días.

Posibilidades de supervivencia: Muchas



MOSCÚ

Juego: Metro 2033

LOS RUSOS tenían muy claro que si la Tercera Guerra Mundial venía, lo de meterse debajo de la mesa no serviría de mucho. Y que los búnker tipo *Fallout* son caros y solo sirven para una cosa. ¿Solución? Que tu propio metro esté diseñado como refugio antinuclear. Que luego esté lleno de criaturas de serie b, neonazis, nostálgicos soviéticos y armas de fuego no les preocupa: son rusos.

Posibilidades de supervivencia: ¿Eres ruso?



CHERNÓBIL

Juego: S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

UCRANIA NO levanta cabeza, pero los adictos a la ficción se lo agradecemos. Mientras esperamos los juegos que vendrán de la croqueta rusa actual, siempre podemos volver a. *S.T.A.L.K.E.R.*, la versión alternativa del desastre de Chernóbil. Que es como Mad Max, pero con un 100% menos de coches brutos y Australia.

Posibilidades de supervivencia: Bajas

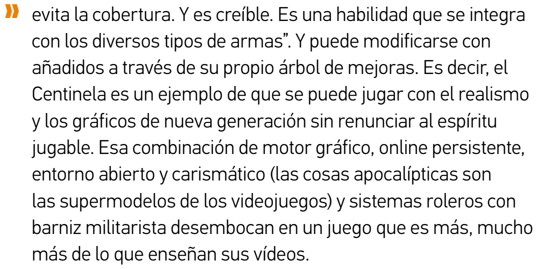


MANCHESTER

Juego: Resistance

UNA CIUDAD que parió a los hermanos Gallagher y que destruyó el lugar más emblemático de la cultura pop inglesa (La Hacienda) para levantar un edificio de apartamentos de lujo se merece una invasión alienígena. En realidad, lo que nos molestaba de Resistance era que hubiesen invadido el resto del mundo. Manchester se lo merece todo.

Posibilidades de supervivencia: Ian Curtis



» evita la cobertura. Y es creíble. Es una habilidad que se integra con los diversos tipos de armas". Y puede modificarse con añadidos a través de su propio árbol de mejoras. Es decir, el Centinela es un ejemplo de que se puede jugar con el realismo y los gráficos de nueva generación sin renunciar al espíritu jugable. Esa combinación de motor gráfico, online persistente, entorno abierto y carismático (las cosas apocalípticas son las supermodelos de los videojuegos) y sistemas roleros con barniz militarista desembocan en un juego que es más, mucho más de lo que enseñan sus vídeos.

Y que se separa de la norma: los pegatiros online masivos tienden a la ciencia-ficción como respuesta instintiva al rollito Tolkien de los MMO tradicionales. Pero *The Division* optapor funcionar las buenas ideas de los Clancy, la furia multi de los militaristas contemporáneos y los temas y conceptos de un *The Last Of Us: Hace 10 Años*. Con esa fusión de campaña y multi en la que *Destiny* también se fija y *Titanfall* no supo entender: con *Borderlands* como punto de partida.

Cada jugador cuenta con su propia Nueva York, su propia partida individual a la que otros pueden unirse. También existen zonas de PvP donde los equipos pueden enfrentarse con libertad y competir por el ansiado botín. Incluso existen misiones en 'zonas oscuras', áreas contaminadas en las que no existe la ley y que obligarán a los jugadores a enfrentarse entre ellos… Incluso en su propio equipo. Massive ya ha señalado que en estas zonas los jugadores deberían tener en cuenta en quién confían, a imagen y semejanza de los logros de *DayZ* y demás juegos de supervivencia emergente. Nos gustan pocas cosas de los MMO, pero Massive está teniendo muy en cuenta las mejores.

Con el retraso del juego a 2015, todavía nos faltan por saber muchos detalles sobre los tipos de misiones y la capacidad

"EL JUGADOR DEBERÍA SER MUY CAUTO EN LAS ZONAS OSCURAS…"



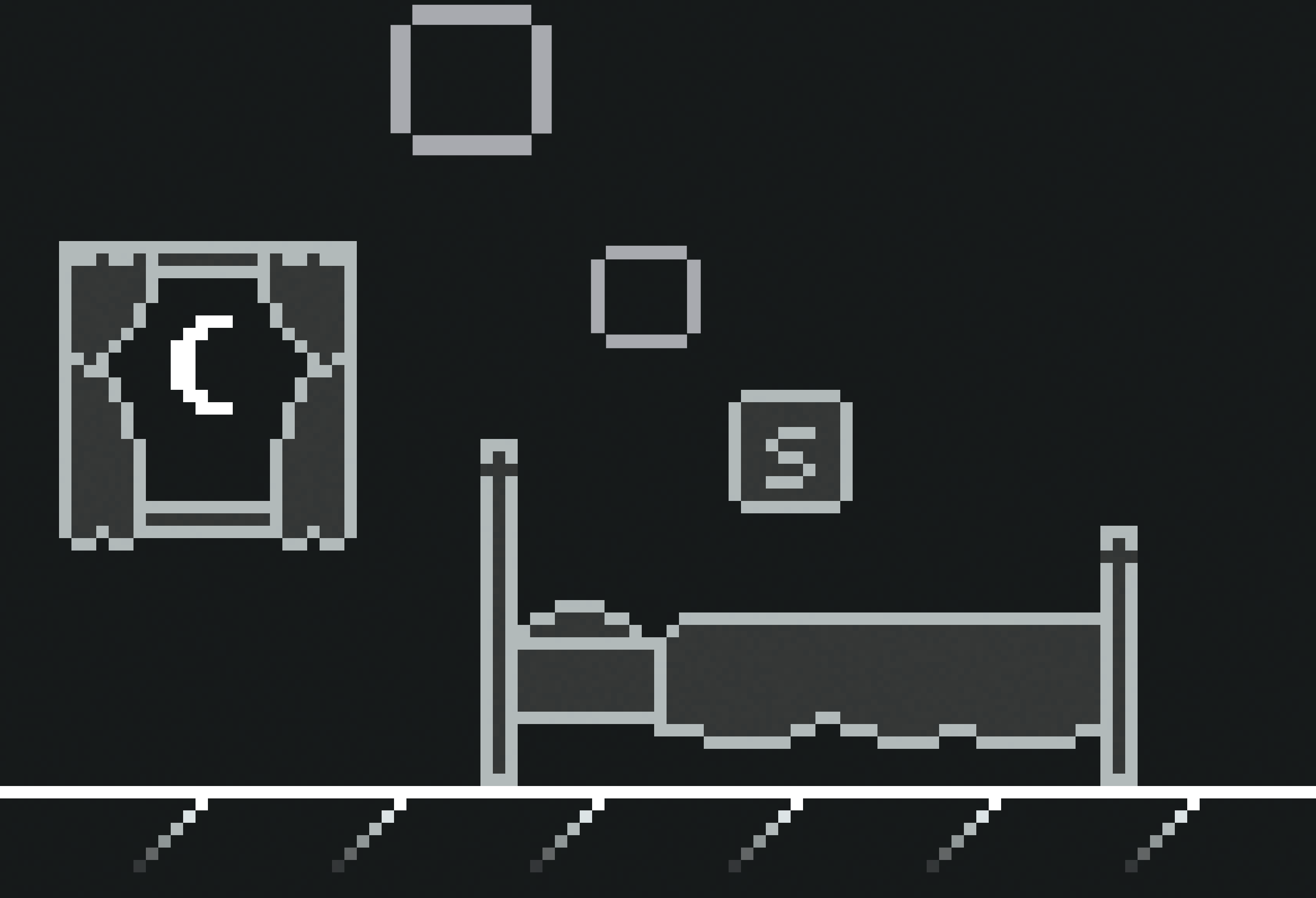
de interactuar con el mundo. Al menos, el E3 ha servido para tranquilizar los rumores de que *The Division* llevaba un retraso importante y que podía convertirse en el nuevo *Watch Dogs*. "Sin comentarios", contesta Bernard. "Todo va bien. La gente siempre especula, siempre va a haber todo tipo de rumores en Internet, es lo que mola de la Red de redes. El desarrollo va bien y estamos cumpliendo todos nuestros objetivos". Aunque resulta innegable que desarrollar a la vez título y motor tiene sus problemas.

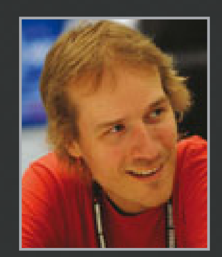
"No importa qué juego estés haciendo, qué motor desarrolles: la primera versión tiene que poner las bases para algo", dice Cortés. "Teníamos la oportunidad de adaptar el motor al juego en cada aspecto, y de hacer un título que sacase el máximo partido a dicho motor. No podíamos plantearnos un reto mayor, pero ha supuesto una inversión enorme de trabajo tanto en tecnología como en crear la franquicia. Pero, al final, compensa desarrollar la tecnología a la vez que el juego". El resultado es espectacular, con un mundo completamente next-gen cuya golosina visual *sí* influye en la mecánica (la luz, el clima, la destrucción… No son elementos cosméticos, sino jugables) guiado por el realismo y entregado a una acción tan espectacular como detallista.

"Está todo en la inmersión", prosigue Cortés. "Sobre todo para este tipo de juego, más cercano al rol, un género donde la inmersión tradicionalmente es bajísima. Hemos puesto todo de nuestra parte para que la inmersión sea clave: la luz, la fidelidad, las animaciones, el sistema de partículas…".

"Pero no es solo fidelidad gráfica", añade Bernard. "La belleza del motor es que permite perderse en el juego. Cuanto más inmerso estés, cuanto más encajen el clima, el ciclo horario, todas esas cosas, más puedo perderme en el entorno y la situación. Hay tantas cosas sucediendo a la vez que no se parece a ningún otro juego creado hasta la fecha".

LA PREGUNTA SIN RESPUESTA





INDAGAMOS EN UNA DE LAS MENTES MÁS CREATIVAS DE LA INDUSTRIA, EL CREADOR DE «PASSAGE» JASON ROHRER

Solo por su intención de convertir el desarrollo de videojuegos en algo un poco más personal, un poco más artístico, Rohrer es toda una rareza en estos tiempos. Incluso entre la escena indie, porque sus juegos tienen un significado.

Rohrer no se implicó por completo en el desarrollo indie hasta que no visitó la International Games Summit de Motreal, donde conoció a luminarias como Phil Fish, Jonathan Blow y Chris Hecker. Fue allí donde encontró su vocación, pero no tanto por la gente que conoció como por la interacción con otros creadores y la reacciones que recogió. Fue allí donde descubrió que los videojuegos podían ser algo significativo, y responder a preguntas aún no respondidas.

Fue en ese IGS donde Rohrer llevó aquel "juego del que todo el mundo hablaba. O más bien, sobre el que todo el mundo discutía". Fue definido como pretencioso, que "ni siquiera es un juego", o directamente calificado como una porquería. Ese juego era *Passage*, la historia de una vida en la que había amor e (inevitablemente) muerte. No tenía cinemáticas ni diálogos, estaba embutido en una ventana de solo 100 píxeles por 16, y acaba a los cinco minutos. Muchos lo calificaron de excesivamente artie pero, con todo, era un juego.

"Mucha gente ni siquiera sabía que podías descender", comenta Rohrer, "y pensaban que solo había que pulsar la tecla de movimiento a la derecha y ver una pequeña película. Pero era un juego con una misión y una puntuación, entre otras de las cosas que definen a un juego real y legítimo. Mucha gente no se dio cuenta, y lo vieron más como un película artística que había que reproducir pulsando una tecla de cursor". De la misma manera, *Passage* llevó a Rohrer a otro descubrimiento igualmente importante. "Me catapultó al centro de la conversación que se tenía entonces acerca de cómo los juegos podían ser más expresivos y ganar en significado, y qué pasaría si un juego hablara de la interacción humana o de las relaciones entre la gente sin tener que recurrir a cinemáticas".

"ESTAMOS EN UN MEDIO MUY JOVEN QUE SE DEBATE ENTRE PROBLEMAS SIN RESOLVER"

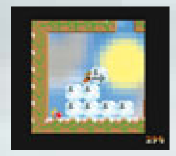
Y eso es lo que Rohrer ha intentado averiguar desde entonces, de un modo u otro, con cada juego que ha ido haciendo. La base de su razonamiento es que los juegos tienen una capacidad evocativa, en cierto sentido, que otros medios no poseen. El problema es cómo llegar hasta ello. "Cuando estaba empezando a diseñar había una serie de 'preguntas sin responder'. Habrá quien se ría del concepto de preguntas sin responder en un medio cultural; como si nos preguntáramos si hay grandes preguntas sin responder en el jazz. O problemas sin resolver en el cine. Son cosas en las que aún andamos indagando. Pero creo que estamos en un medio muy joven que aún se debate entre problemas sin resolver, igual que el cine se tuvo que enfrentar a según qué enigmas cuando era un medio más joven, como (por ejemplo) la representación del paso del tiempo de una forma intuitiva y compacta". Rohrer añade que, igual que el cine ha descubierto su propia gramática y lenguaje proveyendo a los espectadores de medios para interpretarlo, los juegos también tienen que hacerlo. Y sin tomar prestadas herramientas de otros medios, como las cinemáticas que copian la forma de contar historias de las películas.

"Creo que las cutscenes y la narrativa lineal están diciendo 'Ya sabemos cómo narrar'", dice Rohrer. "Pero aún tenemos que averiguar cómo hacerlo dentro de los propios juegos, usando las herramientas únicas del medio para darle un sentido artístico a la narrativa. No quiero poner un párrafo de texto en medio del juego, ni meter narrativa no-interactiva".



Rohrer ha lanzado once juegos hasta la fecha. El último, *The Castle Doctrine*, salió en enero.

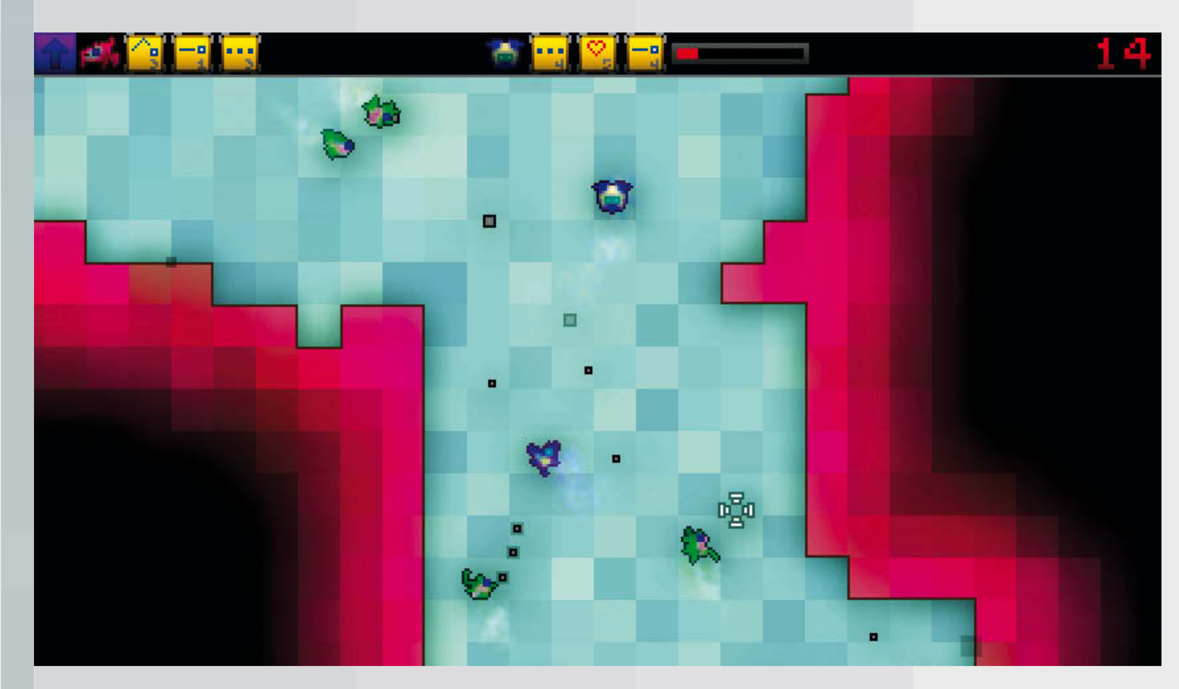




Passage es el juego más notorio de Rohrer, pero el autor continúa innovando con cada lanzamiento.



Rohrer ha enterrado su juego de mesa en una localización desconocida.



"NO QUERÍA HACER JUEGOS COMO PASSAGE ETERNAMENTE, EMPECÉ A PENSAR MÁS A LO GRANDE"

Los juegos de Rohrer abarcan una gran cantidad de temas, emociones y conceptos, desde lo más íntimo (como la necesidad de ser un buen padre) a lo más abstracto (como el concepto de infinito). Pero Rohrer sabe bien que no todas las ideas pueden comunicarse en formato interactivo. "Es lo que me llevó, en parte, a *Sleep Is Death*", afirma Rohrer. Este es un juego para dos personas basado en la narración de historias. El jugador uno toma control del personaje principal, que interactúa con el mundo. El jugador dos construye ese mundo, y decide cómo se interactúa con él. Es un juego de interacción y conversación. "Me dio la impresión de que había un gran problema sin resolver", explica Rohrer: "todos sabemos que la conversación es una de las experiencias más interactivas que poseemos, y aquí estamos, frente al medio más interactivo que hemos creado, sin poder hacer que ambas cosas confluyan".

Rohrer nunca intenta imponer sus opiniones en los temas que tratan sus juegos, sino que más bien da a los jugadores los medios para entender las emociones que esos temas suscitan en él. Como en *The Castle Doctrine*, su último juego, en el que el jugador tiene que construir una casa para proteger a su familia y dinero de los ladrones. Estos, sin embargo, son otros jugadores, y pueden infiltrarse en los hogares, esquivar trampas e incluso matar a la familia del jugador. Es un juego cercano al corazón de Tohrer, ya que no solo tiene una mecánica personalísima, sino que además trata un tema muy personal: la autodefensa del núcleo familiar. "Cuando irrumpes en la casa de otro jugador y arramblas con todo aquello que a esa gente les ha costado tanto trabajo ganar... incluso la mujer y los hijos de ese otro jugador representan algo que va más allá de la mera idea de mujer e hijos, ya que tienen un significado como mecánica del juego: no solo se está llevando a cabo un impacto temático en el otro jugador cuando llega a casa y ve esta horrible escena, sino que estás haciendo un mal genuino".

El objetivo de Rohrer son las cuestiones más artísticas, por encima de los problemas con la mecánica de juego. "En los primeros tiempos de mi carrera como diseñador de videojuegos había preguntas sin responder muy claras. Como por ejemplo: ¿cómo hacemos algo emocionalmente impactante usando solo mecánicas interactivas? Algo de ese estilo hacía Rod Humble en The *Marriage*, y yo mismo con *Passage*. Pero también sentía que algunas de estas vías estaban apartadas, se movían en circuitos propios que no se cruzaban entre sí. No quería hacer juegos como *Passage* eternamente, así que empecé a pensar más a lo grande. ¿Qué tipo de ideas iba a explorar? Y decidí que no se trataba exclusivamente de responder preguntas irresolutas, sino de sacar adelante trabajos más interesantes, provocadores, que indujeran a pensar, y sobre todo que fueran diferentes a cualquier cosa que hubiera visto hacer a otros y distinto o que yo mismo hubiera hecho previamente".

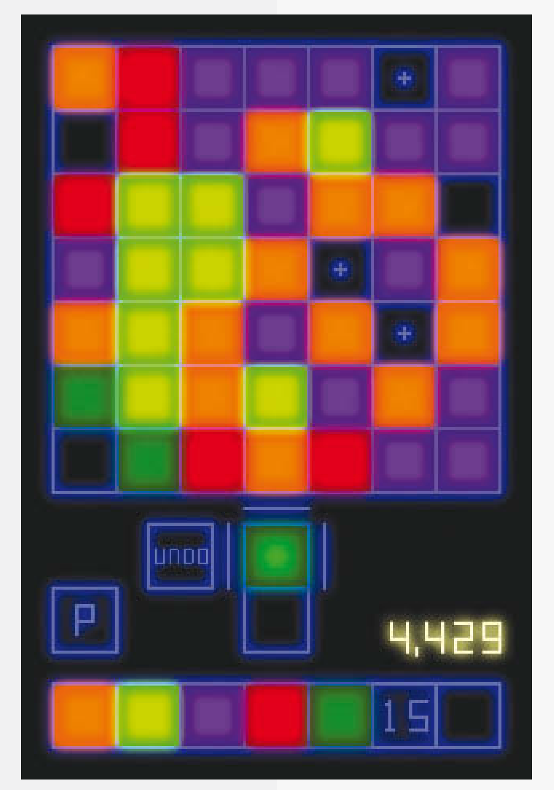
Rohrer admite que la forma que tiene de acercarse a los videojuegos ha cambiado: "Muchos de los juegos que hice al principio se enmarcaban en una temática específica. Me lo tomaba todo de forma muy literal, en plan '¿Qué tipo de mecánicas jugables pueden representar las dinámicas que veo en mi vida real? ¿Cómo puedo representar los choques emocionales, los impulsos creativos o la interacción con la familia de forma coherente en un juego?'"



Según continúa la carrera de Rohrer, su popularidad va creciendo. En parte gracias a que sus juegos van perdiendo el estigma de que son pretenciosos, pero también por el modo en que su nombre llega a los titulares. Para el Game Design Challenge de la GDC de 2013, diseñó y produjo un juego de tablero, por ejemplo, que enterró en un desierto, y proveyó a Internet de una larga lista de códigos que podían ser descifrados. Si se conseguían interpretar, el juego de tablero podía ser encontrado y jugado. Con *The Castle Doctrine*, Rohrer redobló el interés anunciando que devolvería un porcentaje del dinero que ganara por ventas a los jugadores que ingresaran más dinero en el mundo virtual del juego. Y lo hizo. Pero a pesar de estas maniobras que sirven para obtener publicidad, el propio Rohrer sigue siendo una personalidad bastante desconocida, especialmente si se le compara con gente como Phil Fish o Jonathan Blow. "Hacer un juego que guste a muchísima gente", dice Rohrer sobre esta cuestión, "convierte a su creador en una especie de dios indie". Con Phil Fish y Jon Blow sucedió con sus primeros juegos. "Decididamente, no he hecho aún un juego como esos", añade Rohrer, "y no sé si llegaré a hacerlo". Rohrer cree que *Fez*, *Braid* o *Super Meat Boy* son juegos donde el contenido tiene un gran peso, y los jugadores ven claro su atractivo. "A veces me planteo si debería hacer un juego de esos. ¿Debería salir de mi madriguera de diseñador y hacer un juego que rebosara contenido? Financieramente sería interesante, desde luego, y debo pensar en mi familia. Antes de que podamos comprar una casa tengo que hacer dos o tres juegos más; he hecho ya 17, y cada uno me lleva entre un año y medio y dos años. Así que, obviamente, hacer juegos más comerciales solucionarían ciertos problemas financieros. Pero potencialmente también podrían ser un fracaso".

Como único desarrollador de sus juegos, Rohrer no tiene más costes que los gastos cotidianos de su familia. Aunque un proyecto más grande podría reportarle mayores beneficios, también implicaría la llegada de nuevos miembros al equipo de programación, y eso no sería necesariamente bueno. "No soy thatgamecompany, no voy a hacer un juego que sea meramente una experiencia visual sin una red de mecánicas bien pensadas e implicadas en el desarrollo. Esos juegos son importantes y también de gran calidad, pero no son lo mío", explica Rohrer, que añade que los jugadores de *The Castle Doctrine* llevan un año con él y todavía lo están jugando. Es más, aún están aprendiendo a jugar. "Ese es el tipo de cosas que estoy interesado en hacer", añade, "y creo que tengo más tendencia a hacer 17 juegos como ese que a hacer un *Fez*". Rohrer ríe, añadiendo que durante los cinco años que Phil Fish estuvo haciendo *Fez* "yo desarrollé unos ocho juegos más o menos".

Quizás Rohrer llegue a hacer algún día un juego que impacte tremendamente, pero no será porque Rohrer lo necesite o lo desee. "Llevo una vida bastante agradable", afirma Rohrer. "Trabajo seis horas al día y paso el resto del tiempo con mi mujer e hijos, haciendo cosas aparte de sentarme delante de un teclado para dibujar gráficos para un videojuego". Rohrer es toda una rareza dentro de la industria, ya que crea videojuegos no por dinero o gloria, sino para aprender y entender mejor cómo funciona el medio para el que trabaja.

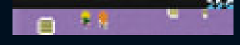


Los juegos de Rohrer comparten principios de simplicidad en el diseño.

EN LOS MEDIOS

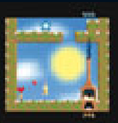
Jason Rohrer ha hecho 17 juegos, pero estos son los seis que han recibido más atención.

PASSAGE 2007



Aunque era el tercer juego de Rohrer (le precedieron *Transcend* y *Cultivation*), *Passage* fue el que le dio fama. Embutido en una ventana de 100x16 píxeles, *Passage* te pone a andar de izquierda a derecha (y ocasionalmente, arriba y abajo) durante cinco minutos, mientras tú y tu compañera envejecéis a todo tren. Un poco obvio, pero hay cierto aliento poético en él muy interesante.

GRAVITION 2008



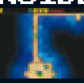
Su cuarto juego fue algo más sutil en cuanto al significado. Debes escalar una torre mientras recoges estrellas (el trabajo) mientras intentas mantener la felicidad de quien suponemos que es el hijo del protagonista. Cuidado, si abandonas muy pronto el niño puede deprimirse. Juega dedicándote solo a entretener al niño y el final será más feliz.

SLEEP IS DEATH 2010



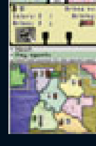
Quizás el concepto más interesante desarrollado hasta ahora por Rohrer. Su séptimo juego llevaba consigo una idea completamente original: el *storytelling* para dos. Aquí, un jugador crea un escenario con el que interactúa un segundo. El resultado es intrigante y único, y plantea una forma de contar historias completamente inédita.

INSIDE A STAR-FILLED SKY 2011



Los intentos de Rohrer de indagar en la idea de infinito llevaron a su octavo juego, Inside a Star-Filed-Sky. Aquí se puede entrar en cada ítem, enemigo u objeto, creándose un nuevo nivel de forma procedural. Y dentro de él todos sus elementos se abren a nuevos niveles también procedurales. El juego no puede completarse.

DIAMOND TRUST OF LONDON 2012

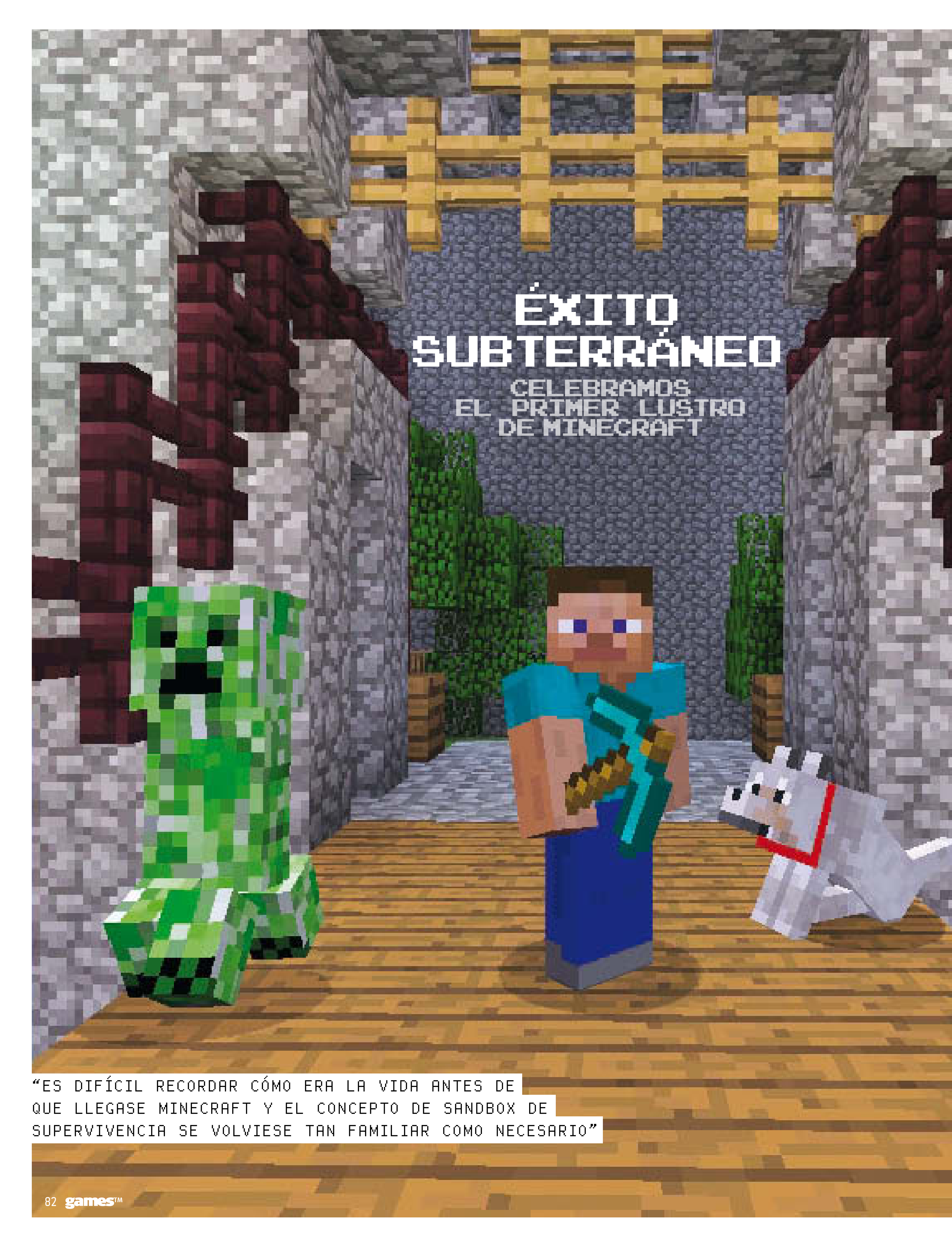


Después de un considerable follón que llevó a la paralización del desarrollo de *Diamond Trust Of London* para DS, Rohrer decidió montar un Kickstarter solo para comprobar si los jugadores querían que el juego fuera producido en cartuchos. Al parecer así era, y el resultado fue un título de espionaje multijugador que acabó siendo enviado a unos cuantos fans que pagaron por él .

THE CASTLE DOCTRINE 2014



Su último juego es un MMO de robos, donde los jugadores deben construir y testear sus hogares para proteger su familia y dinero de otros jugadores, que pueden intentar saquearles. Interesante sobre todo porque habla de un tema que preocupaba a Rohrer personalmente.



ÉXITO SUBTERRÁNEO

CELEBRAMOS EL PRIMER LUSTRO DE MINECRAFT

"ES DIFÍCIL RECORDAR CÓMO ERA LA VIDA ANTES DE QUE LLEGASE MINECRAFT Y EL CONCEPTO DE SANDBOX DE SUPERVIVENCIA SE VOLVIESE TAN FAMILIAR COMO NECESARIO"



PARECE INCREÍBLE QUE HAYAN PASADO YA CINCO AÑOS DESDE LA PRIMERA VERSIÓN DE MINECRAFT, EL JUEGO QUE ACUÑÓ UN GÉNERO HOY UBICUO Y QUE SE CEPILLÓ DE PASO LA FRONTERA ENTRE INDIES Y TRADICIONALES. ENTREVISTAMOS A SU ACTUAL DIRECTOR DE DISEÑO PARA CELEBRAR EL HITO Y SABER MÁS DEL FUTURO DE MOJANG.

Dentro de muchos años, cuando le contemos nuestras desventuras jugonas a un puñado de críos (descacharrados de la risa con eso de que los ancianos mirábamos pantallas estáticas, pulsábamos botones y usábamos las piernas para desplazarnos), llegaremos inevitablemente a nuestra vida paralela en *Minecraft*, el fenómeno de masas que acaba de cumplir cinco años con total vigencia. Y que posiblemente pueda seguir triunfando otros tantos, mientras las superproducciones de las grandes editoras duran cuatro semanas en los anaqueles.

Es difícil recordar cómo era la vida antes de Minecraft, de que su aparición implantase instantáneamente en la psique colectiva el concepto de sandbox de supervivencia. El nuevo género se ha hecho tan necesario para entender el panorama actual como las versiones tempranas o los vóxeles que lo componen. Y a nadie le costará recordar (como se sucede la primera partida a *Street Fighter II* o a *Half-Life*) cuándo jugó por primera vez al título de una, por entonces, desconocida Mojang.

El primer encuentro de Jens Bergensten (simplemente Jeb para millones de jugadores que le contemplan como al gurú de su juego favorito), actual jefe de desarrollo y diseño de *Minecraft*, se remonta al verano de 2009, en su Suecia nativa. La fiebre *Minecraft* todavía no había estallado, y la única manera de adquirir el juego era en forma de una pre-alpha con dos meses de vida digital. Todavía no había cesado el terremoto de la crisis financiera y la gripe porcina recorría el país. Estábamos en medio de uno de esos escenarios preapocalípticos tan familiares para los jugadores. Bergensten se había contagiado del H1N1/09 a través de un amigo llegado de una California sumida en el pánico mineralista y le tocaba guardar reposo. Así descubrió la medicina definitiva, Minecraft, en dosis desmedidas, muchas veces al día. "Jugábamos juntos a *Minecraft*", recuerda de sus días de baja, dos enfermos delante de una pantalla. "Levantábamos pirámides cada vez más grandes y sufríamos pesadillas febriles basadas en *Minecraft* por la enfermedad". El tratamiento funcionó de maravilla, pero dejó un efecto secundario: una dependencia de *Minecraft* tan profunda que hasta se ha convertido en su trabajo.

Antes de ese encuentro pocho y enfermizo con la obra de Markus 'Notch' Perrson, Bergensten llevaba a sus espaldas una carrera que incluía trabajos para Oblivion Entertainment y Starbreeze, además de una pizca de éxito (más crítico que comercial) como cofundador de Oxeye Game Studio, creadores del mini-hit indie de estrategia *Harvest: Massive Encounter*, allá por 2008.

>>

Perrson, por su parte, también tenía su pedigrí indie y móvil, que incluía desde el desconocido MMOG *Wurm Online* hasta trabajos alimenticios para el Satán de los smartphones: King.com, los de *Candy Crush Saga*. En los ratos libres se dedicaba a intentar buscar la fórmula mágica de juegos como *Dwarf Fortress* o *Dungeon Keeper*. Hasta que se topó por casualidad con un juego de construcción de bloques multijugador llamado *Infiniminer* (del futuro creador de *SpaceChem*), y se dio cuenta de que aquello era exactamente el tipo de juego que quería hacer. "Jugué una temporada al multi [de *Infiniminer*] y me lo pasé en grande, pero me parecía fallido", resumiría tiempo después. "Construir era divertido, pero no había suficiente variedad. Pensé que un juego de fantasía con ese estilo funcionaría realmente bien, así que intenté implementar un sencillo motor en primera persona en ese estilo". Perrson lanzó un vídeo y código de aquel experimento, *Cave Game*, el 17 de mayo de 2009, con la promesa de que el juego final "tendrá más gestión de recursos y materiales, si es que alguna vez consigo terminarlo". Aquel clon de *Infiniminer* tuvo una acogida tan inmediata como positiva, y Perrson decidió al momento volcarse con el juego. Durante el verano de la crisis porcina, *Minecraft* empezaría a coger forma, a convertirse en una pandemia más duradera e influyente que aquel brote de H1N1/09.

Para septiembre la cuenta de PayPal de Perrson rezumaba con los ingresos de 200.000 copias de las que no tenía que rendir cuentas ante ningún jefe. Perrson anunció la creación de Mojang, fichando a su mejor amigo, Jakob Porsér, que inmediatamente se pondría a desarrollar en secreto el segundo juego de la compañía, *Scrolls*. A pesar de ciertos problemas derivados del éxito (PayPal congeló la cuenta de Perrson al saltar las alarmas automatizadas del sistema: ¿qué hacían miles de dólares entrando cada día en esa cuenta sin apenas movimiento hasta entonces?), al dúo se unieron Daniel Kaplan (el cerebro financiero del estudio), el director de arte Markus 'Junkboy' Toivonen y, ya en diciembre y recuperado de sus males, Jenn Bergensten. Éste se presentó como un programador de servidores, con la esperanza de "tener la oportunidad de mejorar *Minecraft*" en un futuro inmediato. Poco sospechaba, ni él ni nadie, que el juego estaba a punto de estallar a nivel mundial.

Desde la creación de Mojan, el equipo había crecido hasta los 12 empleados en un año, pero su crecimiento no reflejaba el del juego. En enero de 2011, la beta v1.2 introdujo abedules y pinos, dispensadores, tartas y bloques musicales. Las camas y los repetidores de redstone, en la 1.3; el clima con la 1.5; pistones para la 1.7; y la 1.8 incorporaría el modo Aventura, con pueblos habitados por PNJ, nuevos biomas, medidor de comida y los Enderman, la versión cabecicubo del aterrador mito de Internet Slenderman. *Minecraft* ya estaba cerca, por fin, de esa evolución rolera que había soñado Perrson al jugar a *Infiniminer*. El jefe de Mojang expresó su satisfacción en un post durante el desarrollo, donde explicaba que "lo que tenemos ahora mismo entre manos es algo a medio camino entre un Modo Aventura definitivo y una versión del juego que nos sentiríamos orgullosos de llamar *Minecraft*. No *Minecraft Beta* o *Minecraft Alpha*, sino, por fin, simple y llanamente *Minecraft*."

> "JUGUÉ EL MULTI [DE INFIMINER] Y ME LO PASÉ EN GRANDE, PERO LO VEÍA FALLIDO. CONSTRUIR ERA DIVERTIDO, PERO NO HABÍA VARIEDAD. SE ME OCURRIÓ METER ALGO DE FANTASÍA"

Por entonces la *Pocket Edition* hacía sus pinitos en las tiendas de iOS y Android, vendiendo más de lo esperado, mientras que la versión de PC había vendido casi cuatro millones de copias sin haber terminado aún la fase beta. Entre los acuerdos firmados para sacar el juego en consolas y la venta masiva de entradas para una MineCon en la que se celebraría el lanzamiento de la v1.0 del juego en Las Vegas, ya nadie podía negar que *Minecraft* era una bestia imparable. Pocos días después de ese lanzamiento de la versión final, Persson anunció que cedía las riendas del desarrollo a Bergensten. "Llevamos un año trabajando juntos en *Minecraft* , y me asombra la sincronía que tenemos a la hora de diseñar el título. Cuando no estamos de acuerdo, lo discutimos y muchas veces el debate concluye con algo mucho mejor. Es un gran compañero de trabajo, y me da una confianza enorme cederle el liderazgo de *Minecraft*".

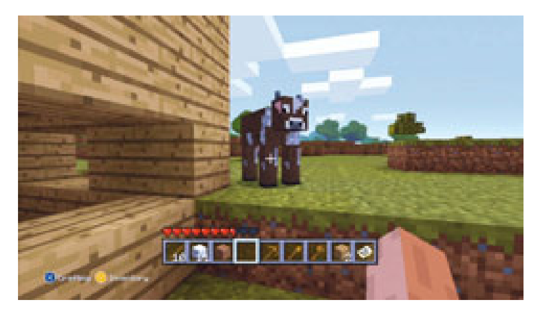
Jens Bergensten lleva unos dos años y medio dirigiendo el espectáculo, con Perrson como compañero ocasional: es decir, más tiempo del que estuvo Notch a cargo de su creación.

"No lo había pensado", responde Bergensten cuando se le pregunta si el quinto aniversario de *Minecraft* tiene algún significado especial para él. "Creo que es bastante poco habitual que un juego siga atrayendo nuevos jugadores tanto tiempo después de su concepción".

Vaya sí lo es, tanto como encontrar un equipo cuyo compromiso con un título se prolongue tanto, que sigan dándole contenido y refinando el juego durante años. Mojang tiene fama de tener una estructura relajada e igualitaria (solo por detrás de la legendaria organización de Valve). Bergensten admite que ese funcionamiento ha impedido que se canse de *Minecraft*, trabajando en otros proyectos mientras: "Siempre me fatiga trabajar en un solo proyecto durante mucho tiempo", afirma. "Pero afortunadamente puedo echar una mano en el resto de proyectos de Mojan. En especial, diseñar las reglas de *Scrolls* es divertido. Creo que *Scrolls* es un gran juego, y me encanta trabajar en él, y por otra parte creo que la gente ya ha entendido que no tiene sentido que hagamos otro *Minecraft*".

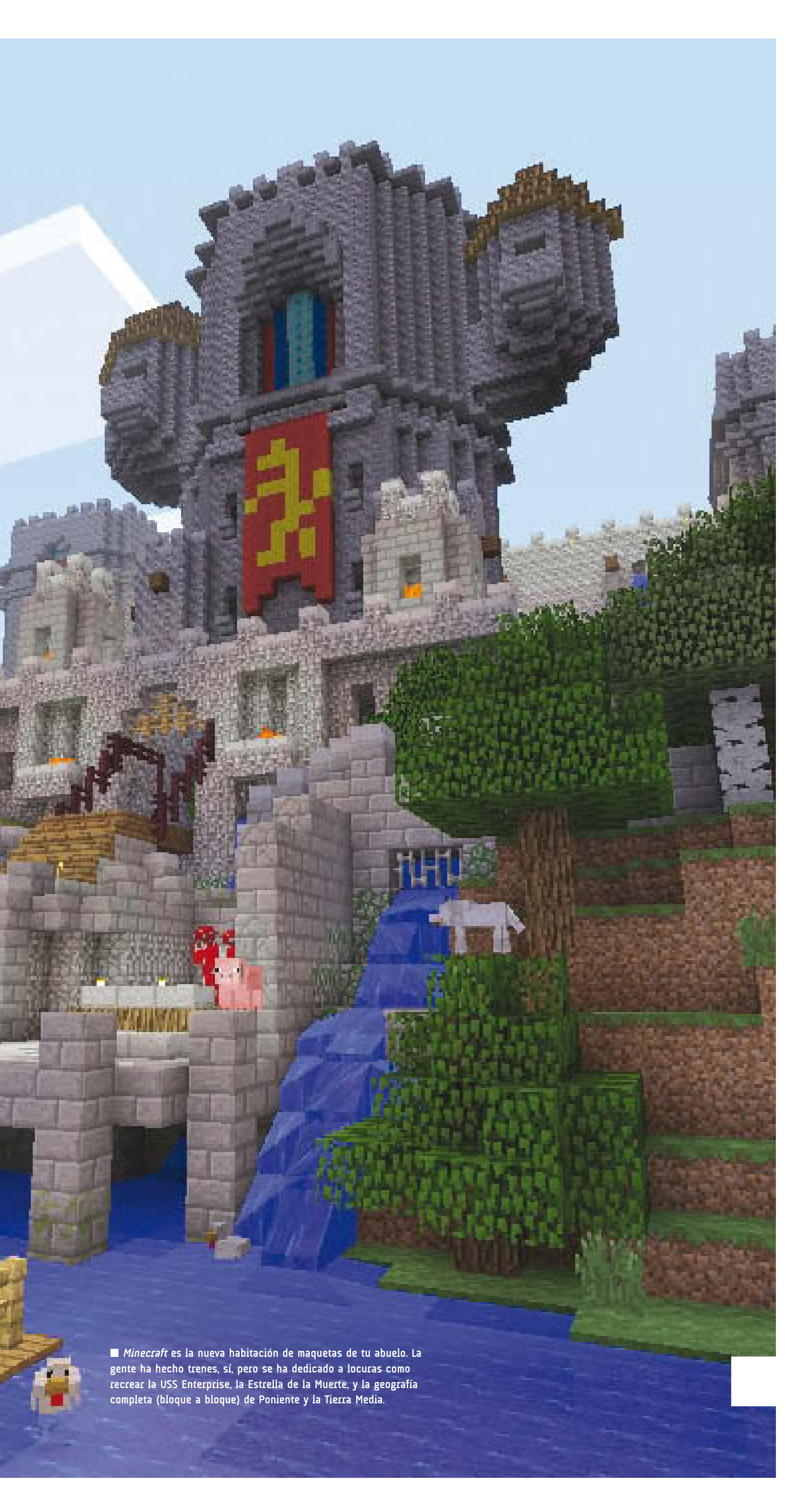


■ A pesar de la ira de Nothc hacia Facebook por el asunto Oculus, los modders ya han conseguido crear versiones más o menos funcionales para el visor de realidad virtual.



■ Bergensten no se arrepiente de su código: prefiere corregir cualquier posible error en cada actualización. Minecraft evoluciona sin parar.





■ *Minecraft* es la nueva habitación de maquetas de tu abuelo. La gente ha hecho trenes, sí, pero se ha dedicado a locuras como recrear la USS Enterprise, la Estrella de la Muerte, y la geografía completa (bloque a bloque) de Poniente y la Tierra Media.

EL TRIUNFO DEL MINERO

CRONOLOGÍA DEL ÉXITO INCREÍBLE DE MINECRAFT

17 de mayo de 2009
Primera aparición pública

28 de junio de 2010
Minecraft Alpha ve la luz

17 de septiembre de 2010
Un tarado se casca la Enterprise a escala real en *Minecraft*

16 de octubre de 2010
Creación de Mojang

10 de noviembre de 2010
Construyen un procesador de 16-bit DENTRO de *Minecraft*.

20 de diciembre de 2010
Minecraft Beta ve la luz

12 de enero de 2011
Alcanzan el millón de copias en PC

2 de marzo de 2011
Mojang anuncia *Scrolls*

7 de octubre de 2011
Aparece la versión de Android

6 de noviembre de 2011
El PC llega a los 4 millones de juegos

17 de noviembre de 2011
Llega a iOS la *Pocket Edition*

18 de noviembre de 2011
Minecraft v1.0 se presenta en la MineCon 2011

1 diciembre de 2011
Jens Bergensten acepta el cargo de director de desarrollo y diseño

1 de marzo de 2012
La v1.2 (PC) mete gatos, selvas y 256 bloques de altura

4 de abril de 2012
Mojang anuncia *0x10c*

9 de mayo de 2012
Llega la Xbox 360 Edition

6 de junio de 2012
Lego saca un set de *Minecraft*

25 de octubre de 2012
v1.4.2 (PC) - Nueva actualización

24 de noviembre de 2012
MineCon 2012

13 de marzo de 2013
v1.5 (PC) - ¡Redstones!

3 de junio de 2013
Scrolls entra en beta abierta

25 de junio de 2013
v1.6 (PC) - Llegan los caballos

22 de octubre de 2013
v1.7.2 (PC) - La Versión que Cambió el Mundo

2 de noviembre de 2013
MineCon 2013

17 de diciembre de 2013
La *Pocket Edition* vende 16,5 millones. Sale la versión de PS3...

24 de enero de 2014
...y vende un millón de copias

3 de febrero de 2014
14 millones en PC

25 de marzo de 2014
Notch se enfada. Adiós Oculus.

4 de abril de 2014
Xbox 360 llega a los 12 millones

Mayo de 2014
Aparece la versión v1.8 (PC)

■ El próximo juego del estudio, *0x10c*, se queda en la nevera hasta que a Notch se le pase su bloqueo creativo, mientras gasta bromas como *Cliffhorse*, un paseacaballos a 100 dólares. En Dogecoins.

"CREO QUE TODO EL MUNDO SUBESTIMÓ EL ÉXITO DE LA VERSIÓN PARA CONSOLA. MÁS QUE NADA, PORQUE HEMOS SUPERADO LAS PREDICCIONES DE MICROSOFT EN MÁS DE UN 100%"

» Sobre todo teniendo en cuenta los centenares de imitadores que han ido apareciendo según crecía la fama del debut de Mojang. Tanto en el aspecto gráfico como en su propuesta de supervivencia y construcción, hasta el punto de que no hay semana en la que no se anuncie al menos un nuevo clon o derivado de los logros de *Minecraft*, ya sea como uno de los advenedizos del bazar indie de Xbox, como *FortressCraft* o *CastleMiner* (al que Bergensten criticó, diciendo que "es muy fácil hacer un *Minecraft* con un par de elementos adicionales y considerarlo un juego distinto"), o como uno de esos títulos con identidad propia como *Terraria* o *Starbound*. Es difícil imaginar cualquiera de estos títulos si no hubiese existido *Minecraft*, o toda la hornada de juegos de supervivencia actuales, un abanico que va desde *Don't Starve* hasta *DayZ* o *Rust*, cuyos desarrolladores reconocen sin problemas los hallazgos de Mojang al establecer una jugabilidad emergente basada en herramientas creativas de sandbox y supervivencia en mundo abierto. Jamie Cheng, fundador de Klei Entertainment, anunció *Don't Starve* reconociendo que "nos hemos inspirado en juegos de construcción como *Minecraft* o *Terraria*, así como en títulos de simulación como *Dwarf Fortress*. Añade una pizca de aventura de vieja guardia y un poquito de roguelike, y ya tienes una idea de por dónde vamos".

Sin embargo, se habla bastante menos de la influencia que ha tenido *Minecraft* en otro apartado de la industria: el establecimiento de las alphas jugables como método de financiación y atracción de inversores para que los desarrolladores indie puedan acabar sus juegos. No estamos diciendo que sin *Minecraft* no habría Kickstarter o Acceso Temprano de Steam, pero es innegable que millones de jugadores pagaron (y descubrieron) por primera vez algo así cuando el juego de Mojang todavía estaba en desarrollo.

Es una más de la larga lista de logros e hitos que *Minecraft* ha conseguido a lo largo de media década, desde aquella pre-alpha hasta la dominación mundial. Si consideramos su exitosísima presencia en las consolas y su constante aparición entre la crítica como paradigma de ingenio y creatividad, lo sorprendente es que sean los propios chicos de Mojang los que todavía alucinen con lo que tienen entre manos. "Tengo que admitir que subestimé muchísimo el alcance que tendría *Pocket Edition*", se entusiasma Bergensten cuando repasa el milagroso recorrido de *Minecraft*. "Cuando empezamos a trabajar en *Pocket* fuimos muy poco ambiciosos, ofrecíamos una experiencia creativa muy limitada. Hemos causado mucho dolor de dedos. Por lo que respecta a las consolas, creo que todos subestimamos su éxito, porque superamos las predicciones de Microsoft en más del 100%".

Y todavía no han terminado: *Minecraft* se dirige hacia la next-gen de la mano de PlayStation 4, sin mostrar signos de agotamiento. "Oh, aquí no creemos en lo de la 'raza suprema pecera'", se ríe. "Queremos hacer el mejor juego posible, y cada edición tiene metas un poco diferenciadas. Sabemos que los jugadores se mosquean cuando su versión no incluye ciertas cosas, pero para nosotros lo más importante es que cada una no interfiera con el resto". ¿Y qué nos espera con los lanzamientos de nueva generación? "¡Puedo asegurarte que habrá mundos más grandes!".

Quizás lo más positivo de *Minecraft* haya sido su penetración en los colegios como herramienta educativa. "Pasó así", señala Bergensten. "Nos alegra, hace que nos tomen más en serio, a nosotros y a los juegos. Queremos centrarnos en los juegos, pero intentamos ayudar a los proyectos que usan *Minecraft* para educar".

Sin embargo, pese a su éxito mundial (que *Los Simpson* hagan un gag de sofá con tu juego significa que ya perteneces a la cultura popular) nos intriga su futuro: ¿*Minecraft* se va a quedar así, o Mojan lo va a llevar todavía más lejos? Bergensten suelta ideas sin parar. "¿Una API para mods completos, un sistema de misiones, compartir elementos entre mundos de jugadores a lo *Spore*, tal vez portales para viajar entre mundos de jugadores?", suelta como propuestas posibles para los próximos cinco años. Pero, ¿alguien en Mojang concibe el día en el que digan que ya está, que *Minecraft* está terminado, que no hay nada más que añadir? "La verdad es que no", contesta Bergensten. "Pero espero que los modders nos sustituyan en el futuro".

Pero, de momento, todavía queda mucho hueco para construir un futuro mayor, bloque a bloque.



MINECRAFT PASA DE LA RV

MOJANG RESPONDE AL CABREO DE NOTCH

Cuando Facebook compró Oculus Rift, Notch se agarró un cabreo monumental y anunció que abandonaba los planes para que Mojang sacase una versión de *Minecraft* específica para el visor. Preguntamos a Jens Bergensten si todavía mantienen algún tipo de desarrollo para la RV. "A mí en concreto no me interesa algo así, de modo que es una pregunta más apropiada para la comunidad modder o para Sony", responde Bergensten. "Nuestro problema actual es conseguir que el juego funcione a 4K con una tasa de cuadros que sea estable". Vamos, que parece que tampoco habrá un *Minecraft* para Morpheus a corto plazo.



Todo lo que necesitas
para sacar partido a tu iPhone

YA EN TU QUIOSCO


01 : 03 30
58 MPH
3



POR QUÉ ❤...

Smuggler's Run

AHMED BOUKHELIFA, IVORY TOWER COO [THE CREW]

“Smuggler's Run *fue una de las influencias clave de* Test Drive Unlimited. *Recuerdo una misión en la que tenías que perseguir a un coche, que lo hacías en una inundación, y que tenías que cambiar la velocidad dependiendo de si conducías por roca, hierba o asfalto. Y estaba muy bien implementado, porque a veces perdías el control del coche. Ya podías correr doce veces el mismo circuito, que todas ellas serían diferentes. En su día, era el pináculo de la conducción en mundo abierto, era un juego adelantado a su tiempo.*”

“En su día, era el pináculo de la conducción en mundo abierto, era un juego adelantado a su tiempo”
AHMED BOUKHELIFA, IVORY TOWER COO [THE CREW]

ATAQUE HACKER

Watch Dogs

Menudo lío se ha venido montando con *Watch Dogs*, con su retraso, con su downgrade gráfico, con sus versiones de antigua generación y también de PC... y sin embargo, ha vendido una auténtica burrada en su primera semana. La prensa especializada debería mirarse menos al ombligo y pensar en si realmente está influenciando a su lector. Pero la revista no es el sitio adecuado para discusiones de foro, aquí he venido a decir que *Watch Dogs* no está tan mal, aunque no es esa cosa brillante y revolucionaria que tenía que demostrar que la nueva generación es realmente algo nuevo.

¿Qué pasa entonces con lo nuevo de Ubisoft? No pasa absolutamente nada, de ahí que haya bastantes interpretaciones respecto a lo que consigue y lo que no Watch Dogs. Yo me decanto por el lado más negativo, aunque con matices: realmente, no es nada nuevo en cuanto a estructura de misiones ni de mundo, algo en lo que *Grand Theft Auto* sigue dominando sin problemas. No es un *Sleeping Dogs* que introduce un sistema de combate estupendo ni un *Just Cause 2* que eleva todo al once; pero sí es un juego de mundo abierto donde se usa una herramienta nueva para sentirse muy cerca de la ciudad, de lo que late bajo el asfalto y bajo las caras repetitivas de esos NPCs no muy detallados pero bastante más variados de lo que me esperaba al principio. Y es que pese a todo, *Watch Dogs* me ha gustado más de lo que creía porque insistí en jugarlo prescindiendo siempre que fuera posible de las armas. Quise ser el hacker omnisciente que en mi cabeza debía ser Aiden Pierce, si bien Ubisoft se empeñaba una y otra vez en presentarme un héroe de

LA HUELLA

LO QUE HÁCE ÚNICO A ESTE JUEGO

HACKING ¿Evidente, no? La mecánica de hackeos y de vouyerismo que propone *Watch Dogs* no solo es divertida sino que es un reflejo bastante tenebroso de nuestra actualidad y de un futuro demasiado probable como para llamarlo distópico.

AL DETALLE

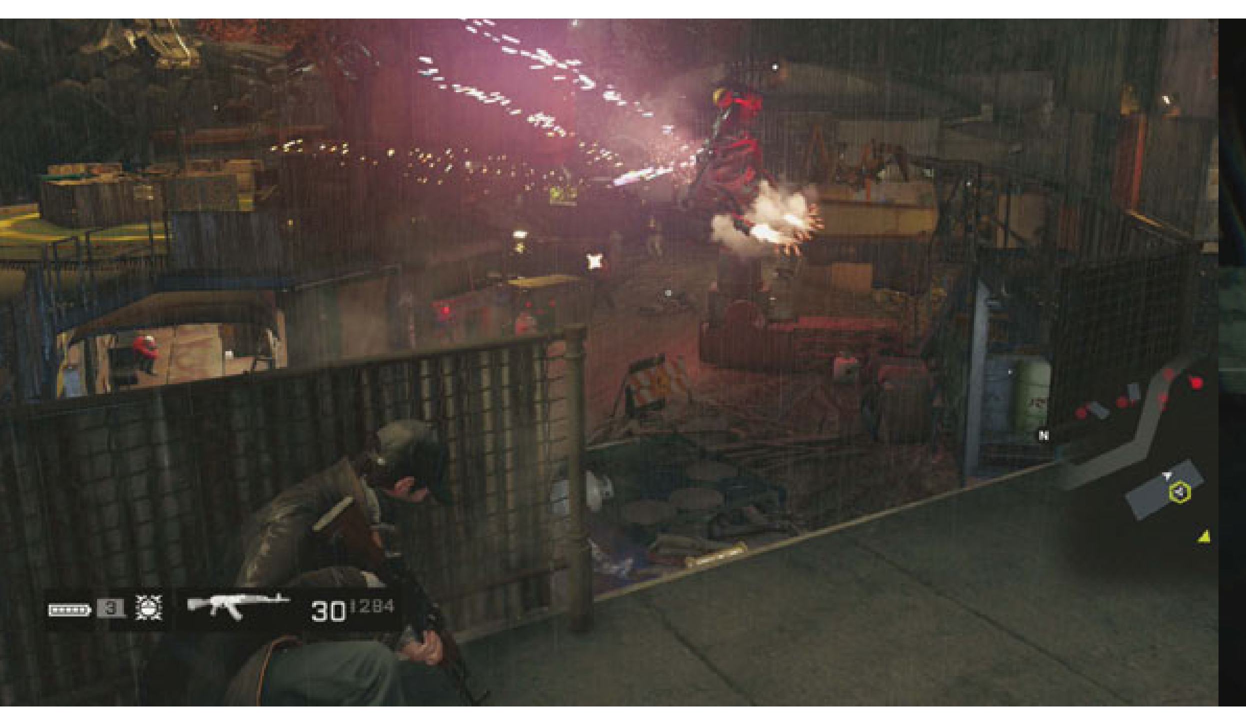
GÉNERO: Snowden, la venganza
FORMATO: PC, PS4, XBO, PS3, 360, Wii U
ORIGEN: Canadá
COMPAÑÍA: Ubisoft
DESARROLLADOR: Ubisoft Montreal
PRECIO: 69,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-8



Derecha: Las cinemáticas sí que parecen el juego antes del bajón de gráficos. Sea como fuere, en ellas es donde se desarrollan los personajes y la historia la mayoría del tiempo, así que no vale saltárselas.

TODO EL PROCESO DE HACKEO Y LA INTERACCIÓN CON CADA ELEMENTO DE LA CIUDAD ESTÁ BASTANTE LOGRADO. PARECE QUE EL DESARROLLO EXTRA HA SERVIDO DE ALGO





Derecha: El tema de los tiroteos tiene más importancia de lo que parece, y se podría que decir que demasiada. Aunque se pueden resolver casi todas las situaciones con infiltración, ataques silenciosos y hackeos, más de una vez los tiros son obligatorios.

Una niña de seis años, mi sobrina, murió porque tú te excediste.



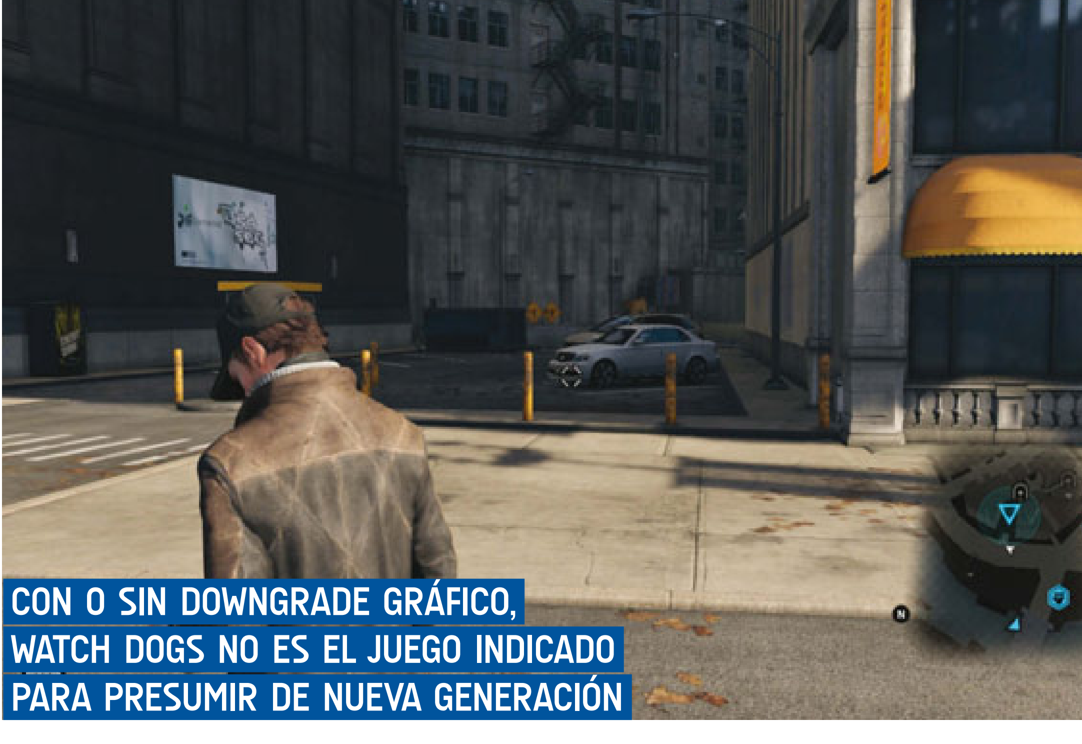
SÍ, TIENE MULTIJUGADOR

Watch Dogs tiene elementos de multijugador más típico, donde dos equipos se enfrentan por un territorio o un objeto, pero lo más interesante son las invasiones, que han calcado de *Dark Souls*. En estos hackeos de desconocidos, un usuario se planta en tu mundo y trata de entrar en tu móvil para robarte y ganar notoriedad, pero es posible encontrarlo y acabar con él, aunque no siempre es fácil, claro. Resulta tremendamente entretenido buscar a la persona que se oculta en la ciudad, al más puro estilo del online de *Assassin's Creed* y perseguirle a pie o en coche y emplear todos los trucos que normalmente se usan con la tonta IA del juego con una persona. Ser invadido es tan difícil de resolver como invadir uno mismo, pero siempre hay truquitos puñeteros, como coger un tren y huir a toda velocidad de donde te tendrían que pillar. Sin duda, uno de los mejores aspectos del juego.

acción con voz ronca y que intentaba ser molón pese a ser simplemente un tipo inconsciente de sus actos. La historia de Pearce viene a resumirse en: quiero vengarme de la gente que me hizo algo malo haciendo cosas igual o peores. Vaya genio.

Para llevar a cabo esto, entrará en la vida de las gentes a través de ctOS, el sistema operativo que domina la ciudad de Chicago y que le permite estallar tuberías de vapor para cortar de golpe una persecución o cotillear qué busca un tipo cualquiera de la calle por Internet. Pista: busca porno casi siempre. La interacción con la ciudad es una de las claves del juego y sirve tanto para resolver pequeños hurtos en mitad de la calle porque salta un indicador cerca en el mapa (como en la captura de la derecha) como para combatir a los abundantes mercenarios contratados por la compañía para impedirte cosas tan variopintas como explotar las granadas que llevan encima o crear interferencias en sus comunicaciones para dejarlos aturdidos y atacarles por la espalda. A esto me he dedicado yo la mayor parte del tiempo, al sigilo, y es que igual que *FarCry 3*, la parte más divertida no es liarse a tiros con el primero que se pone delante, sino ir cazándolos poco a poco. A diferencia de esta obra magna de Ubisoft, la recompensa no siempre está a la altura, pero es indudablemente más divertido y más creíble: no me imagino que un hacker/vigilante urbano sea capaz de manejar un lanzagranadas mejor que un mercenario a sueldo que tiene 367 puntos en el test de balística. Este dato me lo decía su perfil de ctOS, no me lo invento, ojo.

Ya que menciono el genial FarCry 3, decir que Watch Dogs ha aprendido un par de cositas de este juego. En primer lugar, ha adaptado, muy, pero que muy bien, el concepto de torre de telecomunicaciones. Hackear edificios de servidores del ctOS es entretenidísimo y desbloquea las misiones secundarias y los avisos en una zona determinada de Chicago, ciudad que no es ni muy grande ni muy pequeña para tratarse



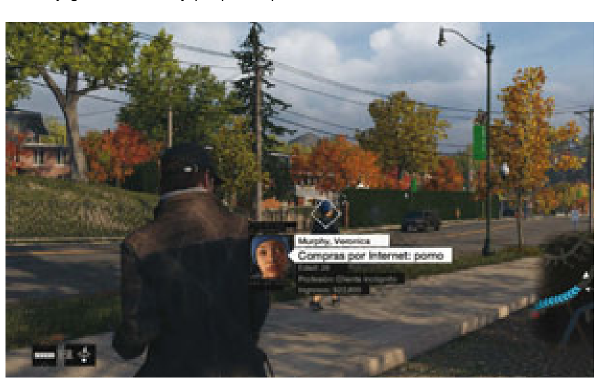
CON O SIN DOWNGRADE GRÁFICO, WATCH DOGS NO ES EL JUEGO INDICADO PARA PRESUMIR DE NUEVA GENERACIÓN

FAQ

¿EL HACKEO IMPORTA?
Claro, te pasas todo el rato inspeccionando cámaras, trapicheando con las cuentas bancarias de la gente, etc.

¿LAS MEJORAS DE HABILIDADES IMPORTAN?
Mucho, no solo porque sin algunas habilidades no podrás crear objetos imprescindibles, como los apagones para las huidas de la policía, sino que estarás a merced de un par de rayas de batería para hacer dichos truquitos de hacker.

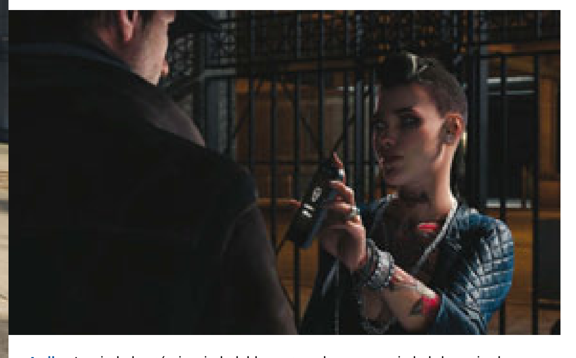
¿CÓMO DE GRANDE ES LA CIUDAD?
Es más pequeña que el mapa de *GTA V*, pero éste incluye campo, así que lo suyo es decir que es un poco más grande que la Liberty City de *GTA IV*.



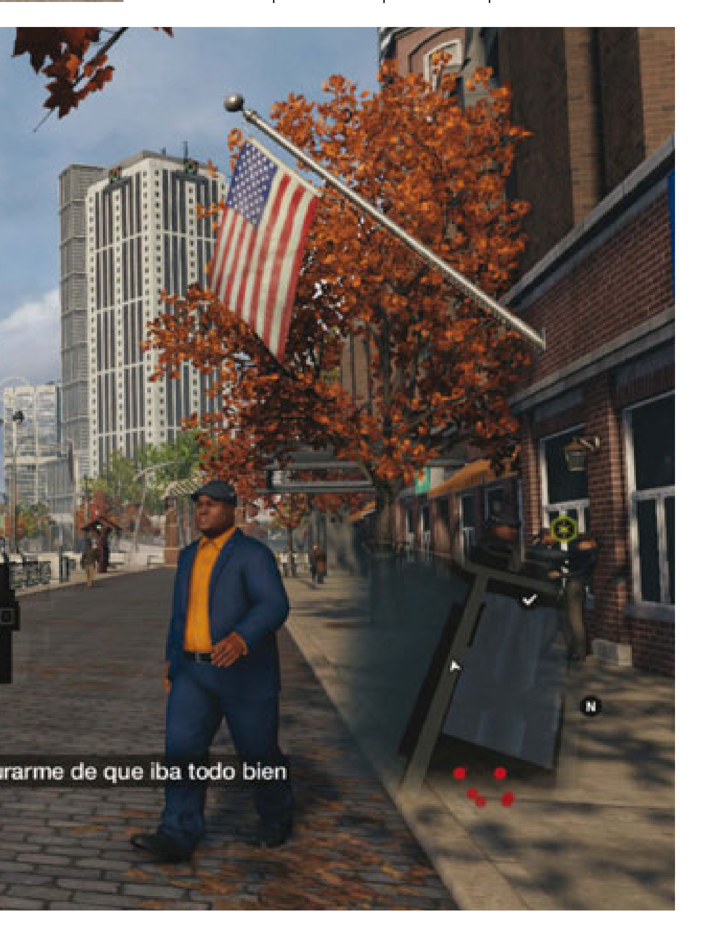


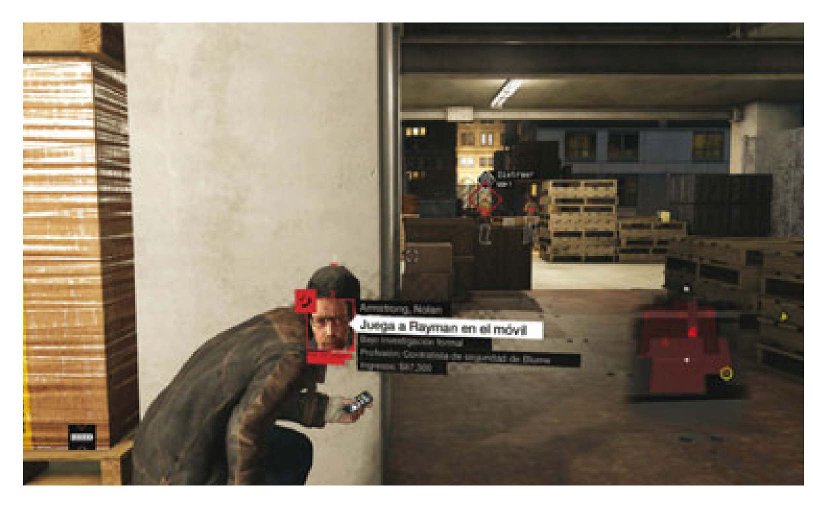
UNA DE SEXISMO, POR FAVOR

No me gusta nada el diseño de Clara. Intentan hacer una Lisbeth Salander y les ha quedado una señorita con complejo de lolita y 'daddy issues' que parece salida de un catálogo de las Suicide Girls. No pega nada con esa figura temible que hackea la ciudad a su gusto y que no tarda ni diez segundos en encontrar la información que necesita. Su papel es secundario, y eso no es realmente un problema, lo que sí lo es [SPOILERS] es que ella sea la única que paga las consecuencias de sus actos, aunque no voy a revelar más en este sentido por no destripar la historia. Y puestos a hablar de actitudes sexistas, los resultados del ctOS pueden ser algo molestos por arbitrarios, pues confiere la misma importancia a contar los apetitos sexuales que a ser funcionario...



Arriba: La ciudad está viva, indudablemente, y hay una variedad de actitudes en sus ciudadanos que realmente llama la atención. Otra cosa es que sigan reaccionando como peleles ante una pelea o unos disparos.





de un mundo abierto. Estos hackeos no son casi nunca físicos: Pearce no tendrá mucho que hacer si primero no navega por los alrededores del edificio saltando de cámara en cámara y desbloqueando, gracias a puntos ciegos o pequeñas explosiones que se pueden provocar a distancia, las puertas que dan acceso al recinto o, en otros casos, los puntos débiles que dan acceso a su interior a través de un puzle. Estos minijuegos de hackeo, lejos de ser un terrible añadido como suelen ocurrir en la mayoría de juegos que no son *Deus Ex: Human Revolution*, son bastante entretenidos, aunque facilitos. No es como si necesitaran ser los protagonistas, ¿no?

Todo esto suena bien, lo sé, por lo que debo empezar a trazar los problemas del juego. Las misiones, para empezar, se repiten casi de forma simétrica en cada uno de los cinco actos: escolta a través de las cámaras a un personaje para que salga indemne, persigue a un tipo usando los hackeos de la ciudad para pararlo, infíltrate en esta base/estación de ctOS/edificio/¡cárcel! para hackear algo y luego escapar, a tiros o en silencio. Ubisoft no es que no se haya roto el coco haciendo misiones, es que directamente ha tenido cinco ideas y las ha ido repitiendo en diferentes patrones. Y para una misión realmente estresante y que implica el hackeo, llega en la recta final donde ya estás harto de hacer las mismas piruetas tecnológicas. *Watch Dogs* fracasa a la hora de separarse de los típicos parámetros de los juegos de mundo abierto pese a tener una herramienta con la que el sigilo de toda la vida parece algo novedoso y donde cotillear se convierte en una virtud y un hábito a los cinco minutos de empezar a jugar.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

VARIEDAD Los gráficos son un bajón importante, pero lo peor del juego es lo repetitivo de sus minijuegos y misiones secundarias, que aunque ingeniosas, pueden llegar a hacerse pesadas.

Afortunadamente, la ciudad está toda desbloqueada desde el principio del juego y es posible olvidarse de la historia principal para dedicarse de lleno a cuestiones secundarias o a jugar a las invasiones online para ir subiendo niveles y reputación. Existe un sistema moral que apenas afecta a la jugabilidad, por lo que lo importante es conseguir experiencia completando diferentes objetivos pequeños, como impedir un atraco, parar un convoy de armas, recoger un maletín de una asociación de trata de mujeres, etcétera. De este modo, se mejoran las habilidades de hackeo, se obtienen otras nuevas o se potencia la resistencia a los disparos. La idea de ser un vigilante urbano se ciñe más a estos pequeños encargos que a derrumbar una asociación criminal vertical que va desde una banda de barrio a un político importante.

Watch Dogs cojea en muchos aspectos, pero en el más importante, el hackeo de la ciudad y de los enemigos, sale bien parado. Es verdad que debería tener más opciones de hackeo y afectar a aún más cosas, pero Ubisoft ya ha dicho que habrá segunda parte más pronto que tarde, así que debe haberse guardado para entonces estas ideas, las misiones más variadas, los personajes secundarios bien hechos, los antagonistas que no sean malos malísimos sin moral, y todo lo que le falta para ser un juego de mundo abierto diferente.

Y por terminar diciendo algo positivo, es el segundo mejor juego del género con un 'Dogs' en el nombre. Te quiero, Wei.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 7/10

EL JUEGO FAVORITO DE EDWARD SNOWDEN

RENOVAR EL GÉNERO DESDE EL PASADO. SIN CAER EN LA RETROFILIA

Wolfenstein: The New Order

MachineGames ha parido el mejor pegatiros para un jugador desde *Half-Life 2*. ¡Boom! Y sí, ahora me tocan dos páginas para justificar semejante quedada, que podrían ser cuatro u ocho ya que el juego tiene más capas que un camión de cebollas y pelar cada una descubre la cantidad de mimo y el gran sentido común de sus creadores.

Pero empecemos por el principio. El nuevo *Wolfenstein* nos pone en la piel de un Blazkowicz que empieza el prólogo sobreviviendo a más de un avión derribado, a un *perro robot gigante nazi* (¿tengo que seguir escribiendo?) y asaltando el castillo epónimo ...otra vez. Los suecos han tenido en cuenta cada *Wolfenstein* hasta la fecha para hilar una extraña continuidad (sí, hasta los juegos originales de Id forman parte de la misma, aunque con matices oníricos) y jugar al despiste con sus jugadores. Lo que en apariencia parece un fastuoso pegatiros de vieja guardia (todo lo bueno de aquélla, empezando por poder llevar un arsenal encima; y dos de cada a la vez) tiene truco. Ese prólogo, que podría ser la pantalla final de cualquier otro título por la cantidad de caña y variedad que escupe en cada minuto (exteriores, asalto a la muralla, interiores con secretos y rutas alternativas), se convierte de repente en un trozo de metralla disparado contra nuestro cráneo. Lo impensable: el héroe fracasa. No solo eso, se queda en coma 14 años en un flash-forward con el que me quiero casar (nadie narra como esta gente, por si no lo dejaron claro cuando estaban en Starbreeze y mataron a la novia de Jackie Estacado), mata a un nazi con un bisturí (¡en camisón!), recorre un hospital en llamas como un Chev Cheelios pasado de vueltas y se casca un karaoke de Leatherface en un sótano con motosierra para interrogar un nazi. Y esto solo entre el prólogo y la primera misión. Acaban de empezar, son *los tutoriales*.

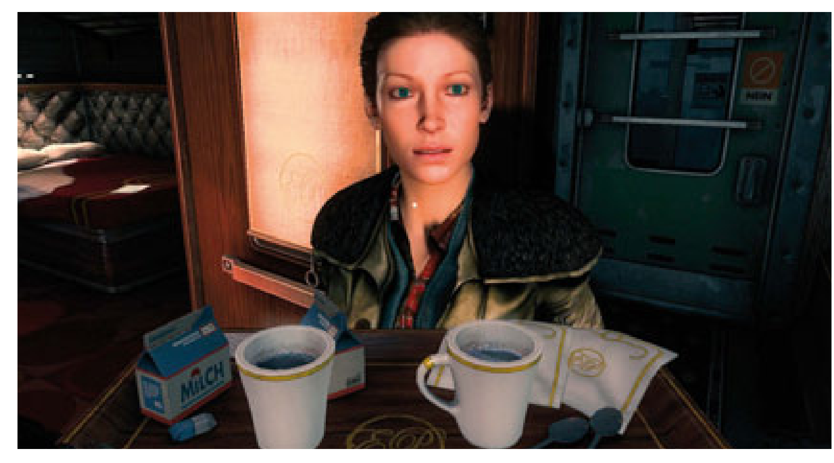
La fiesta sigue con una lucidez aplastante: cada nivel desbloquea algo nuevo, ya sea un arma, un disparo alternativo, una habilidad, una herramienta. A las que sumar las que tú, jugador, le saques a su árbol de habilidades. Éste no funciona como los roleros. Aquí no ganas experiencia por matar nazis porque sí, sino haciendo burradas: acumulando tiros en la cabeza, muertes por sigilo (que nos permiten lanzar cuchillos), uso de explosivos (para devolver granadas). Cinco ramas de habilidad distintas, cada una con subhabilidades de requisitos cada vez más complicados, y que retan al jugador a jugar bien, a recompensar tirarte por el suelo con un arma en cada mano, no porque seas un héroe de acción (que sí), sino porque tienes una misión imposible (un solo hombre contra un Cuarto Reich que hace tiempo que ganó la guerra) y eso no se consigue pegando tiritos sin más.

¿Por qué cinco árboles? Porque cada nivel, cada delicioso nivel, se juega de una manera distinta, es una lección de diseño y mecánica besándose debajo de un árbol en primavera.

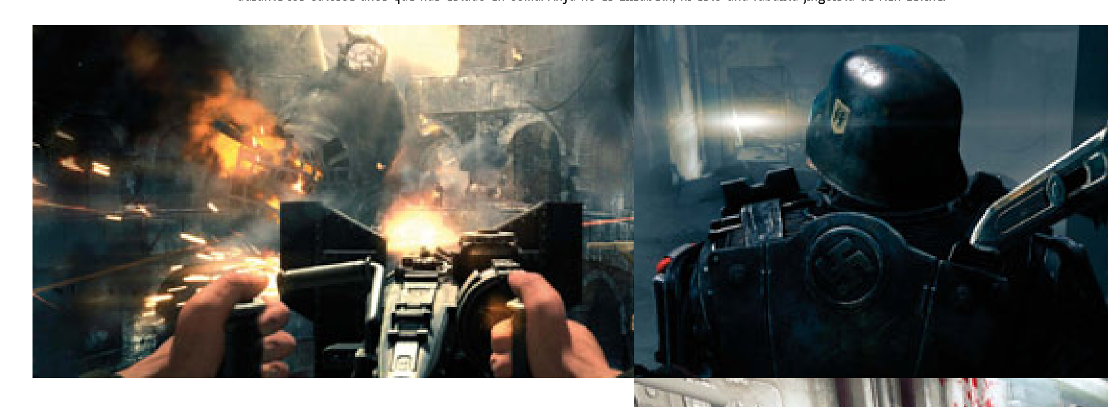
DETALLES

GÉNERO: Blazkowicz contra la Ucronía nazi
PLATAFORMA: PC
OTRAS PLATAFORMAS: Xbox One, PS4
PAÍS: Suecia
COMPAÑÍA: Bethesda
DESAROLLADOR: MachineGames
PRECIO: 49,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1
ANÁLISIS ONLINE: ¡No hay!

Derecha: Herr Totenkopf (Calavera, en alemán) es el malo malísimo del juego. El nombre tiene su coña macabra: la Totenkopf era la división SS encargada en origen de supervisar los campos de exterminio.



Arriba: No estuvo encerrada en una torre, no sabe abrir cerraduras, no tiene poderes espaciotemporales y te ha limpiado el culo durante los catorce años que has estado en coma. Anya no es Elizabeth, ni esto una fabulita jingoísta de Ken Levine.

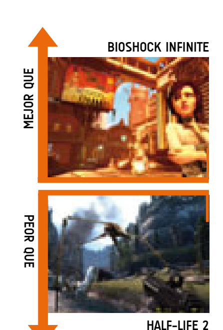


Derecha: La munición alternativa de la escopeta escupe metralla. Es capaz de redecorar los pasillos de un submarino de metal naútico a rojo tripa de cerdo nazi en un solo disparo.



WOLFENSTEIN NO NECESITA UN MULTIJUGADOR PARA ENGANCHAR AL PÚBLICO: LE BASTA CON SER EL MEJOR JUEGO DE TIROS POSIBLE





FAQ

¿CUÁNTO DURA?
Según mi Steam, 13 horas. Que podrían medirse como las horas de *Portal 2*: no hay minuto malo.

¿HAY SECRETOS?
A patadas. Y todos desbloquean algo. Mi favorito es el disco de Die Kafer, cuatro melenudos de Liverpool obligados a cantar en alemán.

¿ES REJUGABLE?
No te haces una idea: aparte de que cada nivel es muy cruel con los secretos, tiene modos adicionales para ponerte a prueba. Que tienes que ganarte.

BOTIQUINES Y ARMADURAS

Borderlands, en especial su segunda parte, ya señaló que el pegatiros contemporáneo es compatible con recoger cosas del suelo. *Wolfenstein* lo lleva más allá al recuperar las bases de los 90: regenerar vida, lo justito. Porque es bastante normal que si te disparan te mueras, antes o después. Así que tendremos que recoger botiquines, armadura y munición. Y, lo que es más importante, con sentido estratégico: saber cuando tienes que recoger cosas del suelo, tener localizadas las cajas para que, cuando toca encerrona (sea de oleadas o de enemigos finales que no caben en la pantalla) puedas convertir los tiroteos en frenéticas pruebas de resistencia. Cada elemento de *Wolfenstein* tiene una razón de ser jugable. Y luego el guiño.



Es decir, lo que hizo *Half-Life 2* en su momento (aunque sin pistola de gravedad, las referencias de Wolfenstein son anteriores) y la auténtica razón por la que salivamos como perritos de Pavlov cada vez que oímos Valve y el número *3*. *Wolfenstein* comparte esa sensación de no saber qué nos espera en el siguiente nivel, nos lleva por todo el planeta (y más allá) con una campaña hiladísima, repleta de enemigos grandilocuentes y escenas indelebles que consiguen aquel quieroynopuedo de Levine en los *Bioshock*. Donde Irrational te metía el faro, la chica, la ciudad flotante y la sumergida, los blablablás filosóficos y aún así se estrellaba, MachineGames te planta dos tazas de café y un vagón de tren, y hasta aquí puedo leer. Con el agravante de que *Wolfenstein* debería ser pura opereta, es acción irreflexiva domada mediante el monólogo interior del personaje y de, sí, ese diseño de niveles repletos de guiños y capaces de representar esa fascinación horrible del nazismo: megalómanos tan capaces del genocidio como de hacer un puente de Gibraltar a África.

Pero hablaba de los niveles y la narrativa: por ejemplo, hay dos pantallas que tienen que ver con prisiones que suponen tanto un guiño a las pelis de grandes evasiones o atracos perfectos, como un homenaje al primer *Riddick* (también de Starbreeze), uno de los videojuegos más inteligentes desde que llegó el polígono. Pero que a su vez sirven para ilustrar el Mal, todo el rato. *Wolfenstein* es un juego que se esfuerza para justificar la violencia del protagonista, y que lo consigue hasta el punto (varias veces, muchas) que no quieres matar nazis porque sea divertido, como en los *Sniper Elite*, sino porque les odias a todos los niveles posibles. Pocas, muy pocas veces (quizá en los Souls y poco más), concebimos a los enemigos en el medio como sujetos emocionales. Son obstáculos, son frustraciones como mucho. Aquí, son la encarnación de la maldad, gracias a un guión esplendoroso que convierte la idea más roída del mundo en una neoépica de lágrima y balacera.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO ESTE JUEGO

EL HOMBRE EN EL CASTILLO: El juego te conduce en un momento dado a una base desde la que montar la resistencia, decorada con recortes y habitada por personajes capaces ambos de transmitir en unos minutos la extensión del dominio nazi.

Me parece asombroso que un estudio de cuatro gatos suecos, trabajando con una licencia ajena, haya parido algo así, algo que justifica, de principio a fin de su extraordinaria campaña, que no haya multijugador, que nada enturbie la experiencia y que *The New Order* se aúpe al reino de los grandes juegos. Pero además es que todo ello es partiendo de elementos que darían para un juego del montón, demostrando que no hay malas ideas, sino malos estudios.

Y que encima lo consigan metiendo perros robot gigantes nazis.

JAVI SÁNCHEZ



LEAN EL NÚMERO DE LA DERECHA, NO EL NARANJA

FANTASMA DE TELENOVELA

Murdered: Soul Suspect

DETALLES

GÉNERO: Mejor muerto que vivo
FORMATO: PC, PS4, XBO, PS3, 360
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Konami
DESARROLLADOR: Kojima Productions
PRECIO: 29,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

TAN BUENO COMO
BEYOND: DOS ALMAS

PEOR QUE
GHOST TRICK

La crossgen es lo peor que le ha pasado a cualquier generación de consolas, habida o por haber, pero lo de *Murdered: Souls Suspect* es demencial. Es otro caso evidente de juego que iba a salir tarde en PS3 y Xbox 360 y que, para aprovechar el tirón de la nueva generación, ha dado el salto a PS4 y Xbox One para nacer aún más tarde y dejar el listón muy bajo en cuanto a lo mal que se puede ver un juego en dichas consolas. Y aún no he empezado a hablar de lo repetitiva de su mecánica pese a que su idea inicial es fantástica.

El juego empieza muy rápido, y eso se agradece: te llamas Ronan O'Connor y no eres irlandés, sino un cadáver en el suelo debido a que un misterioso asesino llamado El Campanero te ha pagado los billetes para un vuelo sin escalas de la ventana al suelo. Resultado: tu alma se sale de ti en el momento preciso para ver cómo el asesino, no contento con facturar tu culo al inframundo, te vacía tu propia pistola en el pecho. Bam, bam, bam. Siete tiros a quemarropa en el pecho, a la derecha. Vaya asesino más amateur, que no dispara al corazón, ¿no? Es decir, más a la izquierda. Esta incoherencia es la primera de un juego que tiene unas cuantas.

Como decía, la idea tras esto es buena: estás muerto y tienes que recorrer la ciudad de Salem para resolver el crimen de quién te ha matado y por qué. El problema es que no puedes interactuar con las personas y que hay barreras sobrenaturales que te impiden avanzar. Aunque es posible pasearse por los escenarios con bastante libertad dentro de lo que es el recinto establecido en sí, hay paredes bendecidas que los espíritus no pueden trasparsar. Y digo espíritus porque no estás solo en el limbo. Hay muchas otras almas errantes que te cuentan cosas sobre ellas, sin profundizar demasiado, aunque también hay algunas que te piden ayuda para resolver la causa de su muerte o darles algo de paz antes de pasar al otro lado.

Los diferentes casos que hay que resolver en el juego son más o menos así. Ronan contará con la ayuda de una persona que sí puede verle en el juego, al más puro estilo de la película *Ghost*, e irá resolviendo las



Abajo: Mira que Ronan lo intenta, pero tiene el carisma justito para no resultar idiota perdido.

LA MEZCLA ENTRE BEYOND: DOS ALMAS Y GHOST TRICK FUNCIONA, EL PROBLEMA ES LO REPETITIVO Y SIMPLE QUE RESULTA





DIÓGENES FANTASMAL

A los cinco minutos de jugar a Murdered, se hace dolorosamente evidente que el juego está muy vacío de contenido, por eso recurre a misiones secundarias, que son como los crímenes principales, pero más cortos, de modo que tampoco son gran cosa; y a esparcir un montón de coleccionables (por decenas y veintenas, madre mía) por los diferentes escenarios y por el nexo central. Si se consiguen todos estos recuerdos del pasado, se desbloquean nuevas piezas de información que dan una mejor perspectiva sobre la historia de la ciudad de Salem. Dicho esto, yo me pregunto: ¿quién quiere saber nada más sobre un retrato tan desangelado de una ciudad tan molona? En otras palabras, es relleno del malo.



Izquierda: Es complicado que ningún elemento de la trama te sorprenda, aunque si lo hace tampoco te sientas culpable. Mejor para ti. **Arriba:** Los demonios son los únicos enemigos que pueden hacerte daño en el juego, pero son prácticamente ciegos porque no te ven casi nunca...



diferentes preguntas y crímenes que deja tras de sí El Campanero. Para enterarse de lo que ocurre, nada mejor que dominar a las personas, ver a través de sus ojos, escuchar sus pensamientos o que poseer gatos para entrar por lugares recónditos. Por desgracia, la exploración de escenarios para encontrar pistas se limita a ir buscando el botón a pulsar y no es nada divertido: ni un puzle entretenido, ni tener que buscar a conciencia... nada. Y las pistas, que aparecen explicadas en forma de textos fantasmales, tienen poco sentido, o ninguno. "Perturbada" no me dice nada de una paciente de un psiquiátrico, querido Ronan. Creo que esto se debe más a un terrible planteamiento de guión que a una mala traducción. El caso es que tanto las explicaciones en voz alta que hace Ronan (con su cuestionable doblaje al español) como las propias pistas, una buen parte de los diálogos y la inmensa mayoría de las cinemáticas, que tienen una calidad nefasta, son demasiado reiterativas y evidentes. Si a esto sumamos lo repetitivo de las misiones, de los momentos de infiltración y de los encontronazos vía QTE contra demonios, pues tenemos un buen problema.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

GRÁFICOS Por destacar algo evidente desde el primer minuto, decir que los gráficos son de la pasada generación: texturas, modelados, efectos... Se nota que alguien ha querido aprovechar el tirón.

No, no es un juego cuyo potencial esté en lo jugable, de ahí que todo el peso recaiga sobre la historia. No voy a contar mucho de ella porque es lo único que puede mantener enganchado a alguien durante las 10 horas que dura *Murdered: Soul Suspect*, pero sí puedo decir que está llena de clichés y que termina de forma demasiado precipitada, dejando una sensación de desazón y de indiferencia que solo el resto del juego puede igualar. Así pues, *Murdered: Soul Suspect* es un poco aburrido de jugar y tiene una historia que da bastante igual. ¿Qué podemos decir para salvarlo? Que la idea tras él era buena, tenía potencial, pero nada más. Y me duele que sea así, fijaos lo que os digo. Tenía esperanzas de poder jugar a un *Ghost Trick* tridimensional, pero pronto vi que no, así que me centré en lo que era *Murdered: Soul Suspect*, no en lo que quería que fuese. Le falta imaginación, está vacío de contenido, se repite como el ajo y es tan previsible como el fantasma falso de un tren de la bruja.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 5/10
BUENA IDEA, JUEGO REGULERO

LAS PELIRROJAS SON SIEMPRE UN PELIGRO

Transistor

Vale que los gráficos, la música y hasta la historia son algo secundario comparado con la jugabilidad, que es lo que definen al videojuego como tal, pero de algún modo, *Transistor* ha sabido unirlos de forma que son inseparables. Los gráficos pictóricos, la banda sonora etérea y la historia fugaz y contada mediante una voz omnipresente son signos de identidad de Supergiant Games, y eso que solo lo han hecho en *Bastion*, el precursor de este juego, y en *Transistor*.

Cada paso en Cloudbank, la ciudad retrofuturista en la que sucede la extraña aventura de *Bastion*, es una pequeña amalgama de sensaciones. Aunque uno quiera mantenerse al margen de ellas y centrarse en la jugabilidad, resulta imposible escapar a esta distopía que mezcla a las divas del jazz de los años 20 y al retrofuturismo más claro y menos steampunk que se puede imaginar. Todo en *Transistor* es una mezcla de datos y versiones digitales de la naturaleza y lo urbano. Muchas veces resulta difícil saber qué es lo que se tiene delante, y por confuso que pueda parecer al principio, a corto plazo funciona como un laberinto donde nuestra curiosidad obliga a Red, la protagonista del juego, a avanzar sin parar. Si este camino no hubiera sido tan lineal, habría sido más perfecto, pero mejor no hablar de lo que podría haber sido *Transistor*, porque no acabaría nunca. Es la única pega que puedo ponerle al juego: al final, se queda un poquito a medias.

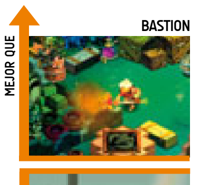
Pero antes de seguir con lo malo, hablemos de lo mejor: el sistema de combate. Donde Bastion era simplista y repetitivo, Transistor es complejo y original. Sustenta cada combate en dos elementos: por un lado, el turno que se emplea en hacer varios ataques seguidos, y por otro, los combos que se pueden ejecutar con las habilidades adquiridas a partir de otros

AL DETALLE

GÉNERO: Distopía por turnos
FORMATO: PC, PS4
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Supergiant Games
DESARROLLADOR: Supergiant Games
PRECIO: 18,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE

BASTION



TAN SONORO COMO



SUPERBROTHERS SWORD & SWORCERY



Arriba: Otra cosa no, pero este juego tiene una cantidad de colores por escenario que más de uno puede sufrir un stendhalazo (Sánchez™) y quedarse en el sitio mientras los enemigos le apalean de lo lindo.

TRANSISTOR ES UN EJEMPLO DE VIDEOJUEGO INTEGRAL EN EL QUE SE HAN MIMADO POR IGUAL HISTORIA, IMAGEN, SONIDO Y JUGABILIDAD



SIGUE JUGANDO, VALIENTE

Transistor se puede acabar con calma en unas ocho horas. Los indeseables que comparen tiempo de juego y dinero, lo más seguro es que suden con los 19 euros que cuesta, pero tranquilos: en una sola partida es imposible conseguir todas las habilidades y todos los huecos para combinarlas. Cuando se acaba el juego por primera vez, es posible, además de muy recomendable, seguir jugando. Los enemigos son más duros y es posible probar más estrategias ahora que estás a full de energía y experiencia. Además, seguro que aún te queda algún desafío extra por desbloquear y que esos trofeos tan jugosos te llaman la atención al menos un poquito. Y si te lo pasas otra vez... Eso, sigue jugando.

personajes del juego. El turno es lo que es: un parón temporal donde se permite escoger una aproximación a los tremendamente fuertes enemigos. Es posible moverse y gastar puntos en hacer varios ataques seguidos. Aunque este sistema parezca un complemento del combate real, es en realidad justo al revés. Intentar combatir sin encadenar ataques con el turno es un suicidio a medio plazo pues cada ataque es bastante lento si se hace por separado, los enemigos suelen abundar en pantalla y resulta imposible hacer combos.

Las combinaciones de habilidades son el mayor atractivo del juego. Aunque al principio es complicado entender cómo funciona todo, cuando se desbloquean los primeros desafíos, se aprenden a base de completar estas pruebas. Es curioso que funcionen tan bien como tutoriales y que dé tanto gusto completarlos a medida que avanza la aventura. En cualquier caso, lo mejor es ir probando una y otra vez y crear una estrategia personal e intransferible para hacer daño a lo bestia en un solo turno y con la que cada uno se sienta cómodo. Yo por ejemplo, desarrollé una tremendamente física: primero debilitaba con un ataque de área, luego me acercaba, atacaba con un golpe directo y luego lo combinaba con uno que atravesaba varios enemigos. Y pan comido, oigan. Pocos bichos aguantaban semejante zurra.

LA HUELLA

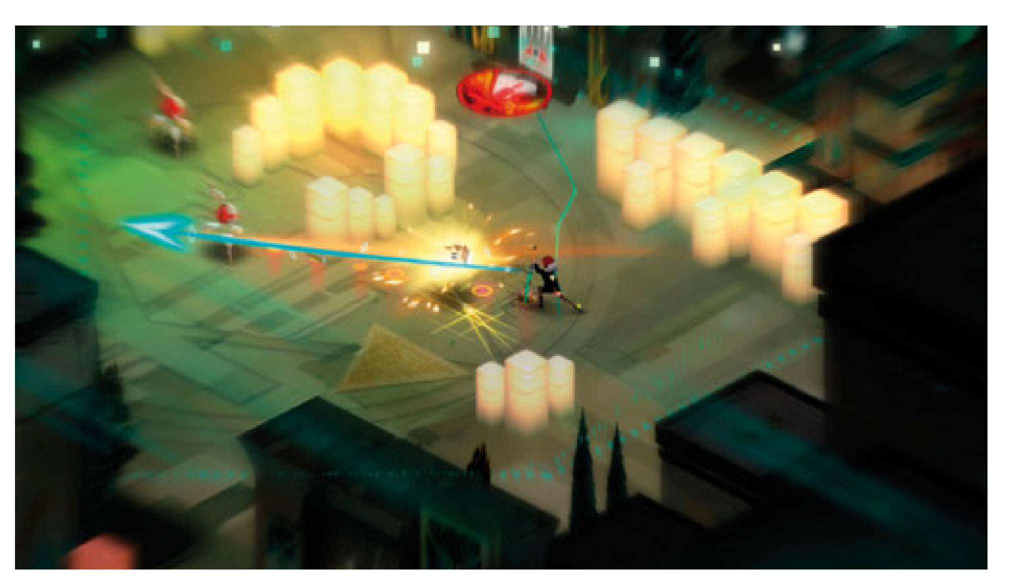
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

NARRATIVA: Acostumbrados al abuso de cinemáticas y mecanismos igual de lamentables, esta historia está contada con frases sueltas, silencios, imágenes y un poquito de texto para leer.

No siempre será posible combinar las habilidades más potentes, por supuesto, pues hay solo cuatro slots para ataques, de modo que muchas habilidades se tienen que usar en los huecos para potenciar dichos poderes activos o en los espacios dedicados a las habilidades pasivas. Dependiendo de dónde se use y con qué otra habilidad, los resultados serán diferentes: no es lo mismo usar un arma de área por sí sola (que hace un daño devastador) que potenciando otra habilidad (para añadir efecto de área) o como habilidad pasiva (donde genera pequeñas granadas de forma automática). Existe una auténtica profundidad en este sistema de habilidades, y en saber componer una estrategia y en racionar cada hueco de memoria disponible para instalarlas está el quid de la cuestión. Y luego siempre es posible introducir limitadores que aumentan la experiencia adquirida, porque hay que subir niveles para obtener las habilidades, claro, que esto tiene tanto de juego de estrategia y de acción como de RPG.

Pese a lo interesante de todo esto, *Transistor* deja un regusto a incompleto. Para empezar, le cuesta arrancar una barbaridad y lo hace arrojando más incógnitas que respuestas sobre lo que está pasando. Aunque como mecanismo narrativo funciona estupendamente, luego hay momentos donde los secundarios (que no abundan) resultan superficiales y mal trazados, aunque al menos no son nada previsibles. Si a esto se le suma lo repetitivo y típico de los enemigos, que pegan fuerte, sí, pero solo hay cuatro o cinco clases diferentes durante todo el juego. Es como si a Supergiant Games se le hubieran acabado las ideas para rematar algo tan bonito y profundo como es *Transistor*. El caso es que, aunque pueda parecer incompleto en algunos momentos, su historia, sus apartado gráfico y sonoro y su sistema de combate componen un lienzo tan bonito y sugerente que al final lo más normal es que poco importe que haya algún brochazo mal dado por las esquinas.

BRUNO LOUVIERS



Arriba: ¿Cuerpo a cuerpo o a distancia? Yo que sé, cada uno juega a esto de una manera. Yo siempre estoy pegado al enemigo, por ejemplo.



CADA DÍA MÁS CERCA DE LA PANDILOCURA

Trials Fusion

RedLynx consigue que morir, ese anatema del videojuego, sea divertido. Y eso que no es el objetivo, que estrellarse es justo lo contrario de las metas de esta última entrega de *Trials*, uno de los descargables de más éxito del planeta. El espíritu sigue siendo el de aquel *Excitebike* de la NES (que no entendemos que hacen en Nintendo, todavía sentados sobre la licencia sin sacar una respuesta), pero llevado al exceso y al presente. *Fusions* propone coger un motero anónimo y enfrentarle a todo tipo de obstáculos camino a la meta. Unos hándicaps que cada vez son más locos, y muy autoconscientes de que esto es un videojuego. Al menos, en la vida real todavía no hemos visto ninguna castaña (y nos sabemos todo *Jackass* de memoria) en la que saltes entre abismos, salgas despedido de la silla 50 metros y termines muriendo en un espectáculo a medio camino entre el estallido fallero y el subidón bakalao: muerte valenciana, en cualquier caso.

Ese tratamiento de la muerte indica que el título espera que caigas varias veces y quiere sacarte la sonrisa. Bien, porque su mezcla entre física al límite y controles picajosos es compulsiva, tensa, frustrante en ocasiones. Los *Trials*, pese a su aspecto motero y su espíritu de verbena carnívora, son en realidad ejercicios delicados. El chiste es que te plantan todo ese macarrismo (en el que puedes acabar metiendo la moto en un reactor de avión en marcha) a ritmo vertiginoso para que te olvides de que esto es como un *Jenga* o una máquina de Goldberg en la que no puedes ver el resto de las piezas.

Una mezcla de habilidad y movidas absurdas que brilla por tercera vez, sobre todo con un salto generacional en el que, a la ropita nueva se une una apertura temática. A la ciencia-ficción, por ejemplo, que subraya bien el ingenio de RedLynx, especialmente a la hora de que te hagas *motolities*.

Un minuto cualquiera de juego nos tendrá cayendo desde una plataforma hacia una rampa descontrolada que nos arrojará contra una base de investigación científica dedicada al diseño de explosivos (evidentemente). Y de ahí a través de la espesura de la jungla, chocándonos con los restos de un bonito avión que andaba por ahí y... Un momento, ¿hay un nivel inspirado en *Perdidos*? Puedes apostar tu ropa interior a que sí. Y esta serie habría ganado mucho más si hubiera acabado como

DETALLES

PLATAFORMA: PS4
OTRAS PLATAFORMAS: PC, Xbox 360, Xbox One
PAÍS: Finlandia
COMPAÑÍA: Ubisoft
DESARROLLADOR: RedLynx
PRECIO: 19,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4
ANÁLISIS ONLINE: Sí

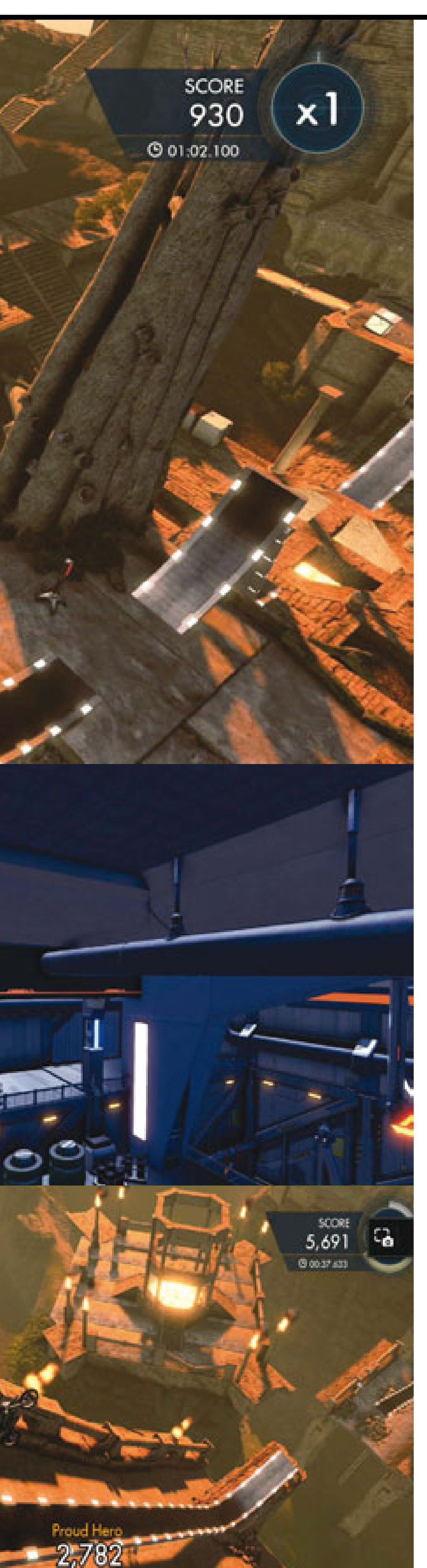


Arriba: RedLynx no solo nos ofrece saltos al vacío: los adorna con explosiones, acrobacias en el último segundo y castañazos que convierten nuestros huesos en serrín.
Derecha: Cada motocicleta tiene su función. Una cuenta con mejor manejo, destinada a sacar partido a los trucos y maximizar nuestro tiempo de pájaros sin alas.



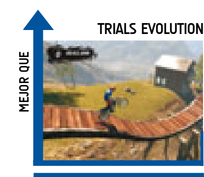
FUSION Y FRONTIER

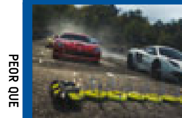
"Mirad, allí en el horizonte se alza la ciudadela del Señor Oscuro: uPlay". Si estás dispuesto a pasar el trago del Mordor de los DRM, Ubisoft te recompensa con una característica adicional, en la que se aúnan los progresos de *Trials Fusion* con los de su juego promocional para iOS: *Trials Frontier*. En realidad, lo que quiere Ubisoft es promocionar ese derivado móvil, ofreciendo como única recompensa objetos de bonus para ambos títulos (una apariencia de personaje nueva, por ejemplo). ¿Merece la pena? No mucho. Y eso sin contar con que uno no entra simplemente registrándose en uPlay.



MEJOR QUE

TRIALS EVOLUTION





PEOR QUE

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

FAQ

¿ES MEJOR QUE TRIALS EVOLUTION?
Sí. Está pulidísimo y añade un montón de novedades a la serie. Bailongas, pero novedades.

¿CÓMO SON LAS MOTOS?
Tienen en cuenta dichas novedades: las hay específicas para trucos, veloces, negociadoras de obstáculos… Oh, y todas pueden mejorarse.

¿QUÉ TAL EL MULTI LOCAL?
Pues sigue siendo una de las mejores cosas de este mundo. Súmale las nuevas opciones y las nuevas pistas y tienes algo contra lo que hasta *Mario Kart* tiene que competir en el sofá de casa.

este nivel: con cohetes que te mandan a la estratosfera: Pum. *Lost*.

La broma (que no sacrifica la jugabilidad por el chiste) luce el doble con los ajustes de cámara que acompasan cada supersalto hacia una hipotética muerte ridícula. RedLynx quiere resaltar toda la variedad que aporta esta entrega: futurismo, selva, macizos montañosos imponentes…

Da la sensación de que el estudio se ha soltado al fin la coleta y que se lo pasa tan bien haciendo los niveles como los jugadores rompiéndose los paletos virtuales contra ellos. La next-gen también les ha traído un nuevo sentido de la escala, con enormes pistas en las que desarrollar nuestro arsenal de botones.

Que ahora cuenta con trucos. No afecta a la mecánica base, pero se echaba de menos hacer el cabra con todas sus consecuencias. Da igual que la recompensa solo sean puntos extra (que no, no da igual para los fanáticos de los marcadores online): el placer de encadenar combos a lo *Tony Hawk* nunca se pasa de moda. Quizás esta novedad sea la que tiene más margen de mejora: los trucos son sencillos, pero los controles no responden tan bien como deberían. Y no ofrecen niveles específicos para lucirse, sino que están restringidos a eventos bastante cortitos presentados como el mismo tipo de carrera lineal a la que nos tienen acostumbrados.

MEJORADO

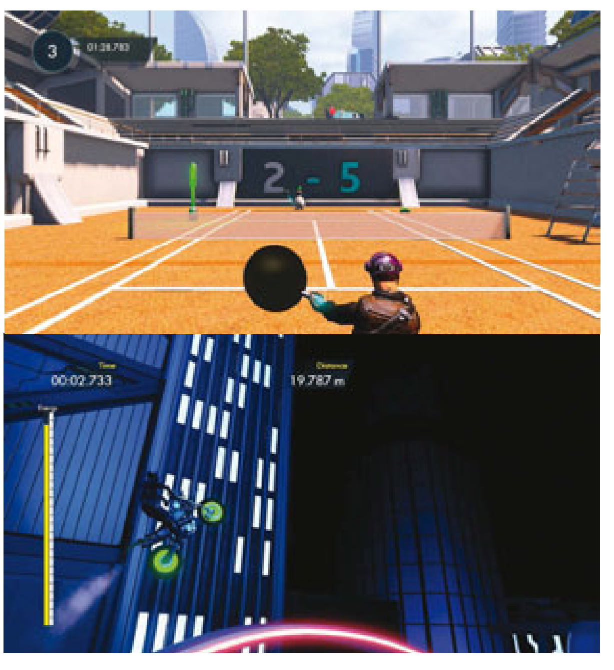
EN QUÉ SUPERA AL ORIGINAL

TIENE TRUCO: *Trials Fusion* por fin ha incluido algo que forma parte del género desde el primer Tony Hawk o aquel 1080º de N64. Puestos a estrellarnos, que nos dejen hacerlo a base de piruetas estúpidas.

La otra novedad es la aparición de quads, que nos hizo dar saltos de alegría porque sabemos desde *Gamerah* que los *quadrunees* y la pandilocura son el futuro del videojuego. No pueden usarse tampoco con libertad en el resto de modos, pero tienen un manejo distintivo y plantean retos diferentes.

Todo este contenido extra se nota un poco metido a piñón, no integrado en el resto de modos, aunque cada uno salva la papeleta a su manera. El monojugador por fin tiene identidad propia, por ejemplo y sirve como entrenamiento obsesivo (soñarás medallas) para los retos seguientos.

"FUSION ES TODO LO QUE PUEDES BUSCAR DE UN TRIALS, PARA EMPEZAR. EL RESTO, SON TODO SORPRESAS INESPERADAS"



Arriba: El multijugador es la gran baza de la serie. Por supuesto, *Fusions* se beneficia mucho de las funciones online de las nuevas consolas. Más arriba: pingüinos tenistas. **Izquierda:** La escala de los nuevos niveles da mareo: son pistas tan enormes como bien diseñadas, sin dar en ningún momento sensación de relleno. Eso sí: a más longitud, más reintentos y más frustración.

Los primeros escenarios, además, ayudarán a que todos aprendan o recuperen el pulso de las carreras. Pero ojo, a partir de más o menos el octavo nivel, el juego se convierte en una bella máquina de odio hacia el jugador. Hablamos de reintentar 40 ó 50 veces una pista, a lo mejor; un mojón en el camino que puede marcar el límite en el que el jugador ocasional diga que hasta aquí hemos llegado.

Que tampoco es mayor problema. Entre un multi a la altura habitual, el regreso de un editor de pistas que debería ser obligatorio en este tipo de juegos, y un montón de minieventos absurdos (repletos de pingüinos), *Trials Fusion* no decepciona en ningún momento. Y han aprovechado el salto generacional para ir más allá. Pese a esa sensación de características arrojadas a la sartén sin preocuparse de condimentarlas, el título en sí es tiene contenido y diversión como para justificar su adquisición. A pesar de que veamos a kilómetros que es el prototipo del siguiente *Trials*.



VEREDICTO 8/10

TRIALS DIGIEVOLUCIONA EN TRIALS FUSION

PANADERÍA GOURMET

BlazBlue: Chrono Phantasma

Existen dos tipos de juegos en Japón: los japoneses y los *muy* japoneses. Todos entregados por completo al delirante bastardo del pop sin medida y la tradición milenaria. Los juegos *muy* japoneses son locurón y calculadora, sistemas de precisión de reloj atómico viviendo en las tripas de personajes diseñados con una estética de patrones alienígenas para el espectador occidental. *BlazBlue*, cómo no, pertenece a esa segunda categoría: anime chiflado, plumaje de pavo real y un alambique matemático guiando la mano del jugador en su progreso como luchador 2D.

A los veteranos, poco hay que decirles de este *Chrono Phantasma*: tenemos nuevos personajes, sistemas más destilados y un par de nuevos modos. A los noveles, que se cojan el personaje más Ryu que encuentren (pista: cuanto más raro el diseño, más técnico o especializado el estilo de lucha) y se preparen para incorporar el Drive (la habilidad propia de cada muñeco, activada con un solo botón) a sus combos piedra-papel-hadouken. Cada Drive depende del personaje y tiene efectos que van desde añadir golpes a la secuencia o cambiar directamente nuestro rango y movimientos por defecto.

Por ejemplo, uno de los personajes más intuitivos, Nu-13 (cruce entre ginoide y la Rei Ayanami tuerta de los *Evangelion*), tiene la capacidad de invocar 'espadas astrales'. O, lo que es lo mismo, un abanico de cuchillas capaces de convertir sus ataques de corto alcance en un torbellino de leches a media distancia capaces de acorralar al rival. Como Nu-13, también cuenta con ataques gravitatorios capaces de ralentizar al enemigo y hasta impedir que salte, es fácil acumular combos como chorizos en día de matanza. La gracia de *BlazBlue* consiste en parte en averiguar en qué consiste cada Drive, y cómo podemos integrarlo a nuestro arsenal de movimientos.

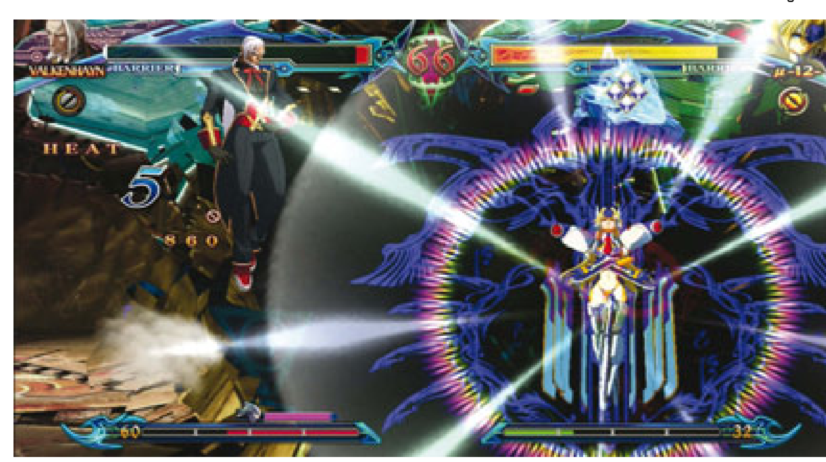
Los nuevos personajes aportan vidilla a esa idea, y suponen aire fresco en una saga que empezaba a perder la imaginación. Tenemos a Amane Nishiki, por ejemplo, una bailarina capaz de arrojar su kimono contra los enemigos. Y que, como todo en *Chrono Phantasma*, tiene truco: el kimono no le hace nada a un enemigo no es un hadouken, pero sus ataques (con zonas de impacto muy concretas) sí. Cada personaje requiere estudio, práctica y entendimiento, lo que explica por qué los *BlazBlue* pertenecen a los juegos de lucha para los astros del mando.

Bullet es otra nueva luchadora, que combina ataques a la velocidad del rayo con presas y lanzamientos. Es la nueva Cammy, con un Drive capaz de acelerar sus agarres, (aunque todos pueden bloquearse). Y más aún, Azrael presenta un Drive que parece salido de un juego de rol: un *buff* que le permite hacer más daño con los golpes

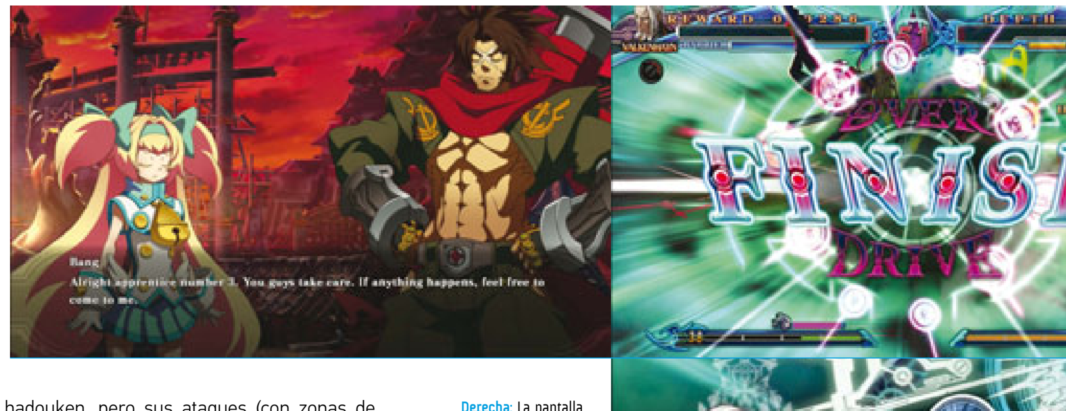
DETALLES

PLATAFORMA: PS3
OTRAS PLATAFORMAS: Vita
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: Aksys Games
DESARROLLADOR: Arc System Works
PRECIO: 34,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2
ANÁLISIS ONLINE: No

Derecha: Si eres de los que juegan a *BlazBlue* por la historia, bien por ti y por tu grupo de Facebook con un solo miembro. Si por lo menos tuviese más Engrish....

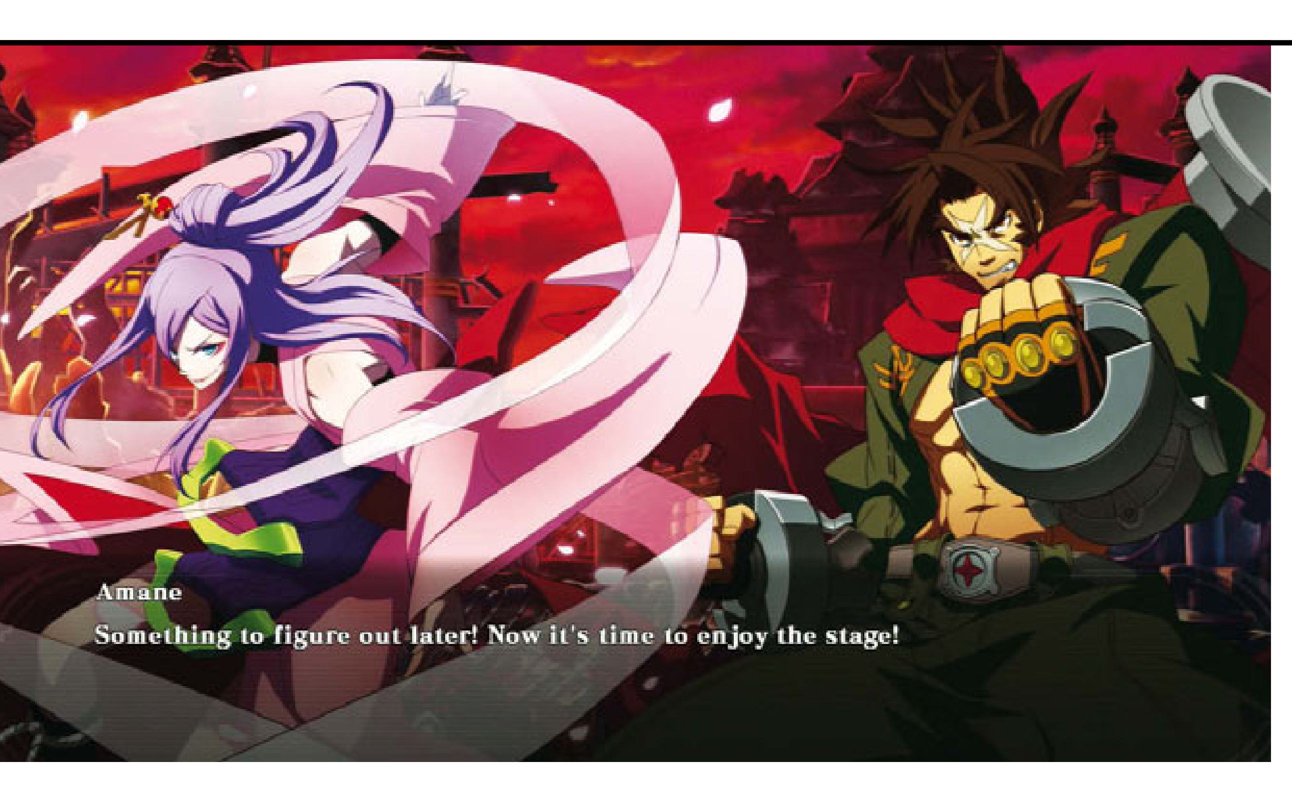


Arriba: Los efectos especiales y la longitud de algunos ataques especiales son tan excesivos como contundentes. Dos entregas más y superarán en duración a las invocaciones de los Final Fantasy.



Derecha: La pantalla de selección de personajes parece la contra de un vinilo gótico de principios de los 90, aunque se las apaña para darte toda la información que necesitas de un solo vistazo.

LA GRACIA DE BLAZBLUE CONSISTE EN AVERIGUAR CUÁL ES EL PODER ÚNICO DE CADA PERSONAJE, Y CÓMO INTEGRARLO EN NUESTRO ARSENAL



MEJOR QUE

BATTLE FANTASIA



TAN BUENO COMO

STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE

FAQ

¿SE VE ASÍ DE BIEN?
Sí, y con animación fluidísima.

¿HAN CAMBIADO A MI PERSONAJE FAVORITO??
Pues un poquito, al menos, sí. Cada personaje se ha revisado desde *Continuum Shift Extend*, y todos cuentan con nuevos movimientos.

¿Y LA VERSIÓN DE VITA?
Pues en América ya la tienen, aquí no figura ni en la PSN.

CUANDO MIRAS AL ABISMO, EL ABISMO TAMBIÉN MIRA DENTRO DE TI

El modo Abyss apareció por primera vez en *Continuum Shift Extend*, y se ha convertido en poco tiempo en nuestro favorito del abanico de opciones de *BlazBlue*. El Abismo es, más o menos, un una serie de mazmorras con enemigos aleatorios y jefes predefinidos, capaz de hacer sudar incluso a los veteranos de la serie. Los elementos de rol que presenta añaden un componente de estrategia y riesgo: puedes adquirir auras que mejoran tus características para sobrevivir a las hordas de enemigos y, ahora viene lo mejor, desbloquear mejoras (como multiplicadores de velocidad o vida) que no pueden conseguirse en ningún otro modo. Merece la pena aunque solo sea por estos extras.



normales al 'identificar los puntos débiles del enemigo'. Kagura, accesible tras terminar un modo historia bastante pelmazo, se mueve con un espadón a dos manos capaz de provocar complejo de inferioridad al Siegfried de *Soul Calibur*, y su Drive activa distintas poses de combate. En manos de un experto es capaz de cambiar su tipo de ataque en décimas de segundo, aunando en el mismo luchador cantidades de pupa inmensa con combos impredecibles para el rival humano.

El total de personajes jugables en esta nueva entrega se eleva a 24 (y dos más vía DLC), que puede sonar escaso en tiempos de *Street Fighter*, pero que cuentan con la ventaja de que cada uno es completamente distinto del siguiente. y que han sido ajustados para evitar la dominación de ciertos personajes. Antes hablábamos de Nu-13 porque su anterior encarnación (con el nombre de Lambda-11) barría a casi toda la plantilla en *Continuum Shift* (y en la versión de Vita, *Extend*). Arc System ha aprendido la lección y se ha puesto las pilas para asegurarse de que en *Chrono Phantasma* mande la técnica de los jugadores, no su elección de un personaje desequilibrado. La diversidad, el equilibrio, y la carta de los Drive convierten al juego de lucha en una especie de Magi de los versus: las bases están ahí, pero las permutaciones son inmensurables.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

EL REPARTO: *BlazBlue* siempre se ha caracterizado por su imaginación a la hora de diseñar personajes que se alejen de la plantilla "un Ryu, un Zangief, una Chun Li" que hasta SNK seguía al pie de la letra.

Luego está la otra seña de identidad de la franquicia: unos sprites animados repletos de color y definición a años luz de cualquier cosa que se hace en 3D en el género. Con escenarios a la par y secuencias de animación para los ataques especiales que, por momentos, parecen sacados directamente de un anime. Todo a mano, todo bello, todo empujando esas ficciones internas de los juegos de lucha, en los que la narrativa tiene que sustentarse en cuatro elementos (los dos personajes, el escenario, las tobas). Desde los rosales del castillo de Rachel hasta los muros vivientes de Cauldron, cada nivel de *Chrono Phantasma* exuda una atención al detalle cuya continuidad con las placas CPS de Capcom y los MVS de SNK sacarán la lagrimita nostálgica a los viejos reyes del arcade.

Chrono Phantasma es, posiblemente, la mejor entrega de *BlazBlue* que se ha hecho hasta la fecha. Cada apartado del juego ha sido mimado (aunque la música depende de tu paciencia con el J-Pop y el J-Rock) pensando en sus jugadores, gente con callo capaces de pulsar botones más rápido de lo que nosotros tecleamos aquí durante un cierre. Entre los modos y la diversidad de los combates, podríamos estar jugando semanas sin arañar apenas la superficie de lo que ofrece.



VEREDICTO 8/10
ESTILO Y SUSTANCIA



Izquierda: El legado de Street Fighter X Tekken no se queda únicamente en la presencia de Hugo, Poison, Helena y Rolento, también algunos escenarios como el escondite de Mad Gear han llegado a USFIV.

EL SIGUIENTE ASALTO DE LA SAGA

Ultra Street Fighter IV

Pese a los grandes esfuerzos de otras compañías, Capcom sigue marcando el paso en el género de la lucha; cinco años después de su primera versión, Street Fighter IV vuelve a convertirse en la principal referencia del género. Es el Street Fighter IV de siempre, pero se juega como nunca: nuevos personajes y, lo más importante, un "equilibrado" a todos los niveles son las principales características de la que, presumiblemente, será la versión definitiva del juego de Capcom.

Tras un paseo por el terreno del crossover con Street Fighter X Tekken, Dimps regresa a la saga que, desde la sombra, ha hecho grande, y lo hace con alguna que otra cosa aprendida y, por qué no decirlo, ciertos personajes bajo el brazo creados inicialmente para el título desarrollado en colaboración con Namco. El tremendo parecido (sobre todo visual) entre SFIV y SFxTK ha permitido a Capcom trasladar a Rolento, Helena, Hugo y Posion a esta versión Ultra de la saga de lucha, adaptando el control y el comportamiento de los personajes para hacerlos encajar a la perfección en el universo Street Fighter. El quinto personaje, con el que se llega a la cifra de 44 luchadores, es Decapre, un clon de Cammy creado por Bison y que sustituye los movimientos "de media luna" de la soldado británica por diferentes ataques de "carga" al estilo de los de Guile.

Se ha añadido una tercera opción en la elección de ataques Ultra, que nos permitirá realizar cualquiera de los dos a voluntad, aunque restarán menos energía al oponente. Junto a las decenas de modificaciones en el control y comportamiento de todos los personajes, muchas de ellas sugeridas por la gran comunidad detrás de la saga de Capcom, el apartado de la jugabilidad presenta novedades como la posibilidad de retardar voluntariamente la puesta en pie tras caer (para reventar tácticas repetitivas de cross-ups), y la más importante, el Red Focus. Este nuevo Focus aguanta golpes especiales que "romperían" el normal y, además, varios ataques seguidos. Sé que es difícil de relacionar (a no ser que estés muy "metido" en esto de la lucha), pero a lo que recuerda es al uppercut de Yashiro en KOF'97, que podía recibir varios golpes sin inmutarse antes de lanzar el ataque. La posibilidad de organizar combates de tres contra tres es otra de las novedades, que sin duda resultará especialmente atractiva para participar en partidas a través de internet. Aunque todo parece indicar que esta entrega será la última antes de la llegada de SFV, no podemos olvidar que pasaron ocho años desde SF2 a SFIII... Parece que aún nos quedan algunos años de Street Fighter IV, y nosotros encantados.

DOC

DETALLES

FORMATO: PlayStation 3
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Capcom
DESARROLLADOR: Dimps
PRECIO: 14,95 € (DLC), 29,99 € (juego completo)
LANZAMIENTO: Ya disponible
JUGADORES: 1-2
ANÁLISIS ONLINE: No

MEJOR QUE

SF X TEKKEN



TAN BUENO COMO



SFIII 3RD STRIKE

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LA ETERNA REFERENCIA: Street Fighter seguirá marcando las pautas del género en cada una de sus entregas. La lucha vuelve a estar de moda gracias a Ultra Street Fighter IV.



ENGANCHADOS A LA LUCHA... OTRA VEZ.



Arriba: El nuevo Red Focus, que se ejecuta pulsando el puño débil junto al comando de Focus normal, absorbe varios impactos de un mismo combo en lugar de un solo ataque.



LA SUMA DEL TODO

Broken Sword 5: La Maldición de la Serpiente - Ep. 2

Es raro hacer la crítica solo de la segunda mitad de *Broken Sword 5: La Maldición de la Serpiente* ahora que el juego ya no está dividido en dos, pero así lo ha querido Revolution. Debemos insistir en lo errónea que nos parece la decisión de partir la aventura en dos: retomarla en el *Episodio 2* posiblemente llevará a algún innecesario momento de confusión, ya que habrás olvidado muchos detalles de la primera entrega. Esta segunda parte también subraya alguno de los problemas de su precedente, que había perdido ese toque indefinible que hace tan especiales los *Broken Sword*. Esta segunda mitad supone un buen retorno a terreno reconocible por parte de George Stobbart que, ya superada la aventura inicial por las calles de París, vuelve a lo que mejor se le da: rastrear ídolos religiosos con poderes míticos. Es una de las señas de identidad de los *Broken Sword*.

Lo que eso implica son localizaciones exóticas, muchos más peligros y elementos sobrenaturales que ayudan a construir el necesario misterio histórico sobre el que siempre ha versado la serie. Charles Cecil demuestra que aún conserva su toque, devolviendo a la serie a sus raíces primigenias. Aunque esta segunda mitad es algo más corta que la precedente (en torno a cinco horas), el *Episodio 2* logra aglutinar una considerable variedad de escenarios y personajes, así como algunos de los mejores (léase más complicados) puzles hasta la fecha.

Por desgracia, el *Episodio 2* toca techo quizás demasiado pronto. Un problema inevitable para toda aventura *point-'n'-click* que se fundamente en desplegar poco a poco un mundo y una historia. Algunos de los últimos puzles se ven algo forzados y, desde luego, están mucho menos atinados que algunos de los primeros de este segundo episodio, henchidos de simbología agnóstica. Entendido como una sección separada, el *Episodio 2* se percibe algo más linear de lo habitual en la serie. El ritmo frenético, de todos modos, unifica y dispara los logros de lo que acaba siendo otro excelente juego de Revolution Software. Esta una de las mejores pruebas de que Kickstarter en muchas ocasiones sí que vale la pena.

Y al final, eso es lo que importa. Dejando a un lado la errónea decisión de partir en dos la aventura, es evidente que este es uno de los mejores episodios de la serie: recuerda a *La Sombra de los Templarios*, y eso es el mejor cumplido posible, ya que posiblemente estamos ante el mejor *Broken Sword* desde el original.

DETALLES

PLATAFORMA: PC
OTROS FORMATOS: iOS, Android, PS Vita
ORIGEN: Reino Unido
COMPAÑÍA: Revolution Software
DESARROLLADOR: Rev. Soft.
PRECIO: 22,99 €
LANZAMINTO: A la venta
JUGADORES: 1

MEJORADO
SUPERANDO AL ORIGINAL
UN JUEGO CON DOS MITADES Es una pena que Revolution Software haya lanzado el juego dividido en dos partes, pero jugadas del tirón suman una extraordinaria entrega de la serie.

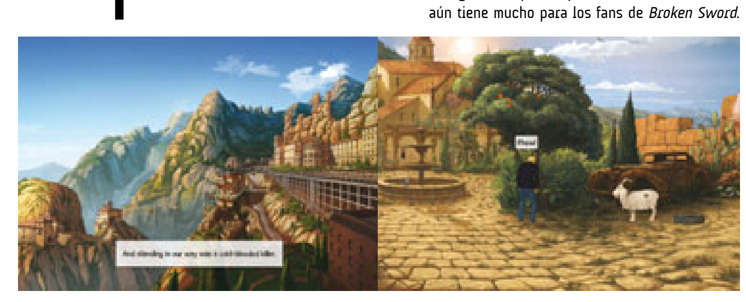
MEJOR QUE
BROKEN SWORD 5: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE - EP. 1



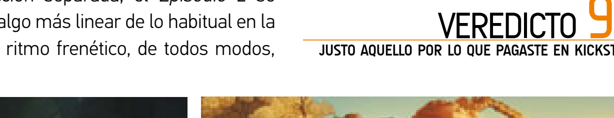
TAN BUENO COMO



MACHINARIUM



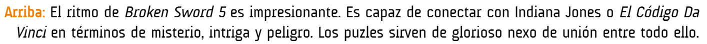
Abajo: La combinación de fondos 2D y modelos 3D continúa siendo impresionante, y hay escenarios ciertamente gloriosos para explorar. Revolution Software aún tiene mucho para los fans de *Broken Sword*.





VEREDICTO 9/10
JUSTO AQUELLO POR LO QUE PAGASTE EN KICKSTARTER





Arriba: El ritmo de *Broken Sword 5* es impresionante. Es capaz de conectar con Indiana Jones o *El Código Da Vinci* en términos de misterio, intriga y peligro. Los puzles sirven de glorioso nexo de unión entre todo ello.



EVIDENTEMENTE, AQUÍ HAY SPOILERS

The Wolf Among Us: In Sheep's Clothing

Ya van varios comentarios sobre los capítulos de *The Wolf Among Us* en esta revista, y todos han sido bastante positivos, por lo que es una lástima tener que romper algo con esa trayectoria. No es como si Bigby nos hubiera dejado de gustar o que la mecánica del juego nos hubiera cansado, todo lo contrario. El problema con *The Wolf Among Us - Capítulo 4, In Sheep's Clothing* es simplemente que es de transición y que llega tras un buen parón respecto al anterior, y eso nos ha tocado las narices.

Por otra parte, hay que apreciar que siga funcionando tan bien narrativamente. La evolución de Feroz en este capítulo es bastante limitada, pero ya se empiezan a ver un buen puñado de despuntes y de decisiones peliagudas de verdad que le afectan directamente. Es complicado decidir qué hace, si darle la razón a tu aliada en la resolución del crimen y aceptar sus medidas ciertamente complicadas, o aliarte con tu amigo de toda la vida que infringe, de forma mínima, ciertos aspectos de la ley de Fabletown. Es un gusto ver este tipo de decisión que no sabes si tomar o no, y que te ves obligado a elegir porque si no el límite de cada diálogo lo hará por ti y eso siempre es malo. Uno de estos cruces de caminos lleva a hacer las paces con cierto secundario carismático y a vislumbrar un par de escenas bastante íntimas de Feroz y Blancanieves.

In Sheep's Clothing se centra, por lo demás, en atar los suficientes cabos como para saber hacia dónde se dirige directo Bigby y por qué: hay que capturar de una vez al malo de la historia, que por fin hace su magnífica aparición. Hay que decir que solo por la reacción de Bigby cuando éste le reta, el capítulo ya merece la pena, la verdad. Total, si ya has pagado por el juego entero desde el primer episodio...

El problema es que se queda colgado ahí. Pese a haber recorrido dos nuevos escenarios y haberse enfrentado a un enemigo con bastante carisma y un aspecto alucinante, el juego termina en la peor de las sensaciones: te deja a medias. Y además hay que tener en cuenta que Telltale se lo está tomando con una calma vergonzosa, sobre todo porque la segunda temporada de *The Walking Dead* avanza a muchísimo mejor ritmo y ya lleva los mismos capítulos que *The Wolf Among Us.*

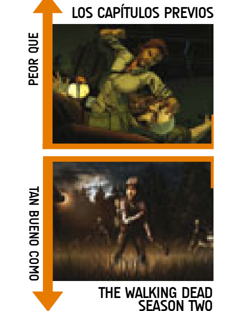
Sea como fuere, al menos sabemos que el quinto y último episodio va a ser algo estupendo, pues el peligro se cierne sobre la manada de nuestro querido Lobo Feroz y porque la escena final de este capítulo promete muchísimo. Con suficiente habilidad, todos los cabos quedarán atados, aunque ahora mismo no sé si Bigby saldrá bien parado...

BRUNO LOUVIERS

AL DETALLE

GÉNERO: Cuento de hadas
PLATAFORMA: PC, iOS, 360, PS3
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Telltale Games
DESARROLLADOR: Telltale Games
PRECIO: 22,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

LOS CAPÍTULOS PREVIOS



PEOR QUE

TAN BUENO COMO

THE WALKING DEAD SEASON TWO

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

CLIFFHUNGER Aunque es un recurso del que el juego abusa, nunca había sido tan molesto como en este capítulo, donde todo se dirige hacia un momento en el que, oh, se acaba el mismo.



VEREDICTO 7/10

LA CALMA ANTES DE LA TEMPESTAD

EL MIRÓN

Demon Gaze





Arriba: Conseguir un grupo de personajes capaz de enfrentarse a cualquier situación te hará repetir misiones una y otra vez de forma obsesiva. Sí, es un juego con el sello Nippon Ichi en el que el raca-raca de experiencia es la base del mismo. Menuda sorpresa, ¿eh?

A primera vista, *Demon Gaze* parece otro de esos intentos de vestir los sims de citas japoneses con aires de tol nipón. Pero este atípico rolazo esconde una historia más o menos decente y, por supuesto, mecánicas con muchas más profundidad de lo que parecen. En ese aspecto, siempre podemos contar con Nippon Ichi.

El título es en realidad un reptamazmorras, un *Megami Tensei* o un *Etrian Odyssey* con más vidilla y más sentido del ritmo. Más accesible, también. Una minijoyita para los aficionados al subgénero, y más en una consola como Vita, que se presta poco a estas aventuras. Tampoco es una revolución para el fan, ni el título que abrirá las puertas a los ajenos al género, pero cumple con todos los puntos de la plantilla.

La historia gira en torno a un protagonista anónimo y amnésico, portador de la Mirada Demoníaca que da nombre al juego, un poder con el que podemos esclavizar demonios y encerrarlos dentro del cuerpo del protagonista. Dicha capacidad servirá para ir haciéndonos con el poder de los enemigos que derrotemos mientras recorremos mazmorras y volvemos a la típica taberna para recibir más misiones de manos de unos cuantos PNJ de peculiar personalidad.

O debería decir 'unas cuantas': puedes flirtear con todos los personajes femeninos entre cada ristra de combates y, aunque los sims de citas dan un poco de vergüencita ajena, este apartado del juego está sorprendentemente bien llevado, aunque sufra de una presentación un tanto infantil.

La taberna también sirve para avanzar la historia entre chistes, pero el meollo transcurre en mazmorras con su rejilla, su exploración y sus botines. Por desgracia, los escenarios laberínticos son blanditos y repetitivos. Aunque lo compensan con una variedad de enemigos (que obligarán a usar varias tácticas de combate: aquí no sirve únicamente lo de subir de nivel y pulsar ataca) importante, y con una cantidad de clases, habilidades y mejoras que mantienen el juego vivo.

El único problema es, como siempre, el ritmo inicial. Tutoriales infinitos a los que hay que prestar atención, porque la interfaz no hace mucho por explicarte todo lo que puedes hacer. Una vez pasado el trago, el juego gana movimiento y siempre habrá algo que hacer o alguna zona que se atragante, que esto es tan inmisericorde como el reptamazmorras medio de Atlus.

El resultado es un poco comida de mamá: no es nuevo, tampoco lo vas a subir a Instagram, pero es tan familiar como alimenticio.

DETALLES

PLATAFORMA: Vita
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: NIS America
DESARROLLADOR: Kadokawa
PRECIO: 39,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1
ANÁLISIS ONLINE: No hay

MEJOR QUE
SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SUMMONER: SOUL HACKERS



TAN BUENO COMO
ETRIAN ODYSSEY

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

AUTO-MÓVIL *Demon Gaze* incorpora una opción de autodesplazamiento que aligera el movimiento en las mazmorras y aumenta el ritmo. Ojalá la vean en Atlus.

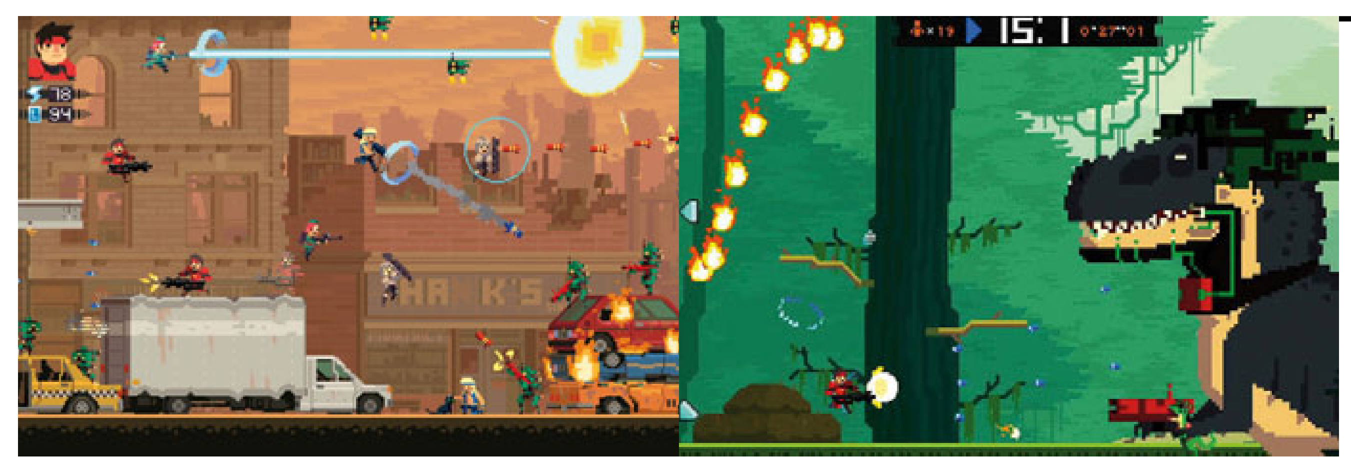


TAN SONROJANTE COMO JUGABLE.

Debajo: Los demonios de *Dark Souls* son grandes, oscuros, feos y letales. Aquí, son pibonazos medio en pelotas. A los que puedes derrotar en combate y llevar a una sauna porque el rol tradicional japonés tiene un concepto de la mujer muy especialito.







Derecha: El juego combina con fortuna todos los tópicos de la cultura pop de los viajes en el tiempo. Incluido ir a la prehistoria a matar dinosaurios.

EL TIEMPO EN TUS PÍXELS

Super Time Force

Mientras probaba este juego en la redacción de la revista, un observador me comentó que empezaba a estar harto de los juegos de estética pixelada, que funcionaban más como un reclamo comercial que otra cosa, y que obviamente no aprovechaban la potencia de las consolas actuales. Dejando de lado consideraciones meramente estéticas (esencialmente, el abajo firmante siempre va a considerar gráficamente superior a un alcalde bigotudo 2D y en tirantes que a un sofisticado soldadito de diez millones de polígonos), eso no es del todo cierto con *Super Time Force*: con píxeles o sin ellos, es indiscutible que un juego así no habría sido posible de realizar con la tecnología de una Super Nintendo. Ya no solo porque la lluvia de balas y el ritmo frenético al que se desarrolla la acción sean inconcebibles con una tecnología no ya de Xbox One, sino directamente de Playstation 2, sino porque su sofisticadísima mecánica de viajes en el tiempo lo convierten en un juego completamente moderno y, por lo que a mí respecta, infinitamente más complejo y potente que un *Battlefield* cualquiera. *Super Time Force* permite, en esencia, hacer pequeños viajes en el tiempo que nos permiten evitar la muerte de nuestros héroes 2D, y es más, aprovecharlas para que los fantasmas de nuestros yos pasados sumen potencia de fuego a nuestros avances. Añade a eso que hay una auténtica plétora de héroes (con nombres tan soberbios como Dolphin Lundgren), cada uno con su propia cadencia de tiro, disparos especiales y, en algunos casos, sistemas de defensa, y tendremos un título que se juega como un *Metal Slug* o un *Gunstar Heroes*, pero que se piensa como un puzle, y donde los estrechísimos límites temporales, líquidos y moldeables, no deben llamar a engaño: los constantes viajes adelante y atrás de unos pocos segundos, la posibilidad de pausar la acción para escoger el héroe y preparar planes de ataque (¿combinar armas o multiplicar la potencia de fuego? ¿Aprovechar a los compañeros caídos o arriesgarse a liberar a nuevos miembros de nuestro comando aunque supongan una pérdida de tiempo?) hacen que el componente estratégico de la acción sea profundísimo. En última instancia es más un acertijo tipo *Braid*, pero con tiros, que una balasera 2D tradicional.

Super Time Force enseña al jugador, sin perder un delicioso humor (¡personajes con dos parches!) a pensar en la cuarta dimensión mientras esquiva doce millones de balas. No está mal para un juegecillo descargable que no intenta deslumbrar a nadie con un hiperrealismo que estará caduco dentro de dos meses...

JOHN TONES

AL DETALLE

GÉNERO: Regreso al futuro
FORMATO: Xbox One
OTROS FORMATOS: Xbox 360
ORIGEN: Canadá
DESARROLLADOR: Capybara Games
PRECIO: 19,99 €
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1

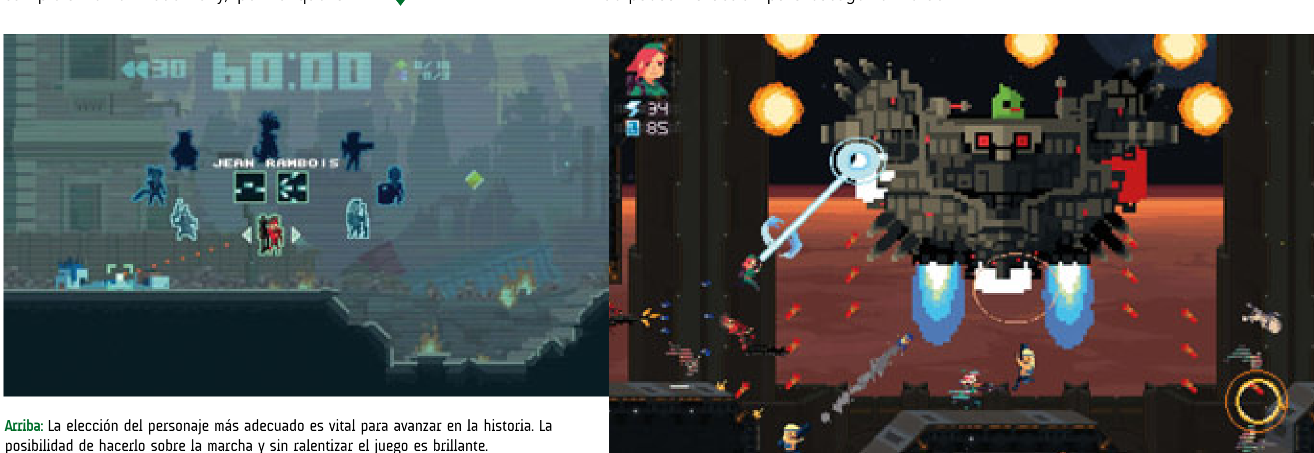


SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

REVOLUCIÓN RELATIVA: Aunque es injusto exigir a un estudio que todos sus juego sean una bomba, *Super Time Force* carece de la perfección de *Superbrothers*.

VEREDICTO 8/10
LARGA VIDA AL PÍXEL TRANSTEMPORAL



Arriba: La elección del personaje más adecuado es vital para avanzar en la historia. La posibilidad de hacerlo sobre la marcha y sin ralentizar el juego es brillante.

IMAGINA TENER TU TIENDA DE ALQUIMIA: EL REMAKE

Atelier Rorona Plus

La única razón que se me ocurre para la existencia de *Atelier Rorona Plus* es que la saga de los alquimistas lo esté petando en ambos continentes. En Japón no hay mucha duda: el juego vende en su hábitat natural, Akihabara. Pero en Occidente me sorprende porque esta entrega es el remake de *Atelier Rorona*, apertura de la trilogía Arland, y que ya salió en PlayStation 3 hace unos años. Volver a insistir ahora con un juego tan reciente suena un poco raro, aunque es cierto que los títulos de Gust se descatalogan a la velocidad del rayo.

Lo más flipante del asunto es que el juego también llega a Vita, en formato digital. Aquí sí tiene sentido: el título es inédito, y ambas versiones cuentan con funciones *cross-play* pero, salvo sorpresa de última hora y con la información que me han pasado desde arriba, me temo que no incluye el *cross-buy*. El que quiera ambas, tiene que retratarse.

En cuanto al título en sí, hablamos de un *Atelier*: un rolazo nipón alegre y colorista en el que la base del juego consiste en recopilar ingredientes y recetas para crear equipamiento. Y esto es solo la punta del iceberg. En *Rorona* tendremos que gestionar un taller, con encargos de clientes y fechas de entrega, aparte de explorar, combatir contra (y capturar a monstruos) y un sinfín de labores más. Todo marcado por una estructura bastante curiosa en la que la campaña viene acuciada por un calendario. En este caso, de tres años para salvar nuestra tienda.

En otro juego, ese límite de años sería una excusa para avanzar capítulos, pero aquí el tiempo es un recurso: cada labor de Rorona consume sus hojas del calendario y hay que tener en cuenta los distintos eventos. Afortunadamente, esa gestión no es en tiempo real (imaginad las consecuencias de un *Lightning Returns* con 20 cosas más a tener en cuenta: cabezas derretidas), pero sí hay que planificar bien lo que queremos hacer y los riesgos que corremos al emprender nuevas acciones.

El calendario, en realidad, es el elemento más adictivo de un rolazo de gestión y aventura: ¿qué hago ahora? ¿En qué fregados puedo meterme? ¿Cuándo venían a por aquel encargo? Es la versión blanca de *Freelance: el JRPG*. Y sigue funcionando tan bien como hace cuatro años.

Los conocedores del original se encontrarán con nuevas zonas y un parterre donde conseguir ingredientes (traducción: para aligerar el molinillo, que los *Atelier* no se han despojado aún del *grinding*). También con vestiditos nuevos, y gráficos remozados que se alejan de la estética infantil para alinearse con los títulos más recientes de la serie.

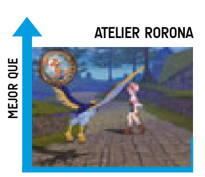
El resto pueden elegir entre este título o el reciente Escha & Logy, un poco más adaptado a los tiempos.

DETALLES

GÉNERO: Rolazo Cuqui+
PLATAFORMA: PS3
OTRAS PLATAFORMAS: Vita
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: Tecmo Koei
DESARROLLADOR: Gust
PRECIO: 49,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1
ANÁLISIS ONLINE: No

MEJOR QUE

ATELIER RORONA





ATELIER MERURU

NO SUPERA A

Debajo: El nuevo aspecto gráfico de los personajes es bienvenido: independientemente de los vestiditos, se agradece que no desentone con los últimos *Atelier*.



SIN CONEXIÓN

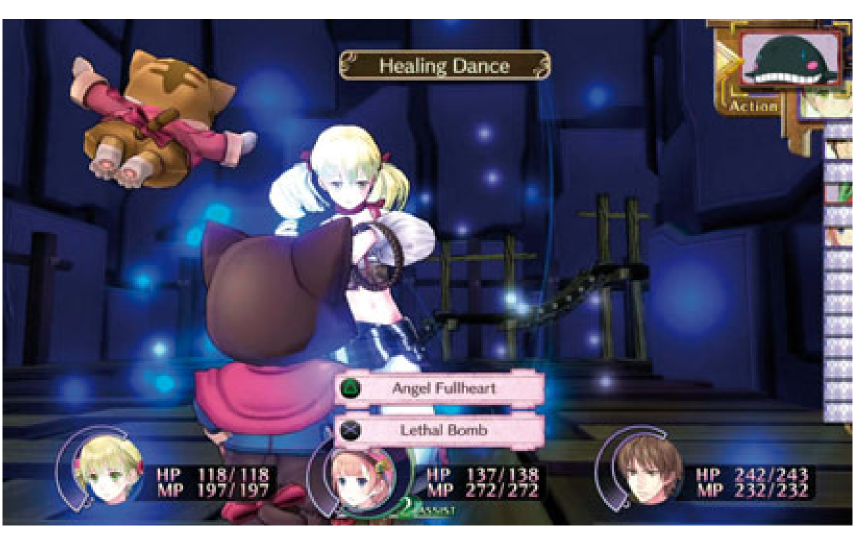
LO QUE ECHAMOS EN FALTA

CROSS-BUY: Aunque el juego cuenta con múltiples funciones cross-play (que incluyen a otros *Atelier*), nos cuesta entender por qué no permite el combo Vita-PS3 con una compra. Aunque fuese más cara.



VEREDICTO 6/10

¿ES UN REMAKE O UNA EDICIÓN GOTY?



Arriba: El combate de *Rorona Plus* (de los Arland, en general) tiene poco que ver con títulos como *Ayesha* o *Escha & Logy*. Simple, directo y fácil.





CÓMO SE HACE EL CINE DE CALIDAD

Stuntman: Ignition

[ ] *Stuntman: Ignition* es una auténtica rareza, heredera de los últimos coletazos de las series medias, en ese gozoso momento en el que los Triple AAA comenzaban su era de la dominación, pero también era posible toparse con juegos como *Condemned, Dark Sector* o éste mismo. Juegos para grandes consolas pero con presupuestos medios y resultados modestos y estimulantes. Preparaos para irlos viendo desfilar por esta sección, porque pertenecen a una era previa a la explosión indie, cuando el equilibrio entre lo comercial y lo atrevido aún era posible. Y los resultados eran tremendos.

Stuntman Ignition está planteado como un arcade de conducción inmediato y sin complicaciones, pero es capaz de desplegar ante el jugador conceptos de ambientación francamente arriesgados, así como decisiones de diseño que lo ponen por delante de otros juegos de su género que han tratado con menos mimo planteamientos similares. *Ignition* se sostiene sobre un argumento ya usado en la primera entrega de *Stuntman* (el ascenso en Hollywood de un especialista en escenas de riesgo sobre ruedas), pero pule las aristas de su precedente no solo en lo jugable sino en el propio concepto: el jugador arranca protagonizando escenas de conducción en películas de bajo presupuesto, pero según va ascendiendo, esos estrenos en los que participa van siendo más espectaculares y las exigencias que se le hacen al profesional del derrape y la chatarra motorizada son cada vez más disparatadas. De este modo, *Ignition* no solo pide al jugador que genere la acción de las películas, sino que la asimile y la comprenda de una forma divertida, sencilla e intuitiva.

Pero hay más: el especialista no es un actor de películas de acción, sino un profesional que sustituye al actor protagonista de las mismas. Y por supuesto, sus acciones son controladas por el jugador, en su casa, con un mando, inmerso en una realidad virtual interactiva: el videojuego. Un triple conjunto de espejos que se refuerza cuando el jugador se da cuenta de que... así no es como se rueda una película de verdad. Por el bien de la continuidad de los niveles del juego, se encadenan vertiginosas secuencias de riesgo... del tirón. Sin trucos de montaje, sin «corten», con tráfico real. Es decir, las secuencias de acción, por mucho cartón-piedra, focos y figurantes que haya en las márgenes de los circuitos, suceden de verdad, y cuando el coche del especialista salta un abismo, realmente está saltando un abismo (ojo, realmente no: ¡esto

AL DETALLE

GÉNERO: Imagina ser Steve McQueen
PLATAFORMAS: PS2 PS3, Xbox 360
AÑO: 2007
PAÍS: EE UU
COMPAÑÍA: THQ
DESARROLLADOR: Paradigm Entertainment
CONTEXTO: Depuración de los aciertos del primer Stuntman, que partía de una idea inteligentísima y con un tremendo potencial

[STUNTMAN: IGNITION ES HEREDERO DE UN MOMENTO EN EL QUE LAS SERIES MEDIAS DABAN SUS ÚLTIMOS COLETAZOS]

FAQ

¿SE DISFRUTA AUNQUE NO SE SEA FAN DEL CINE DE ACCIÓN?
Si te gustan los polvorines, sí. Pero si disfrutas de los guiños a determinadas películas y según que forma de entender el cine, te cautivará.

¿HAY ARGUMENTO?
No, más allá de la carrera ascendente del profesional de la conducción que controlas. Ignition entiende que lo bueno de las películas de acción empieza y termina en la propia acción.

¿«NIGHT AVENGER»?
Sí, es como si Christopher Nolan supiera rodar persecuciones.



Derecha: Las secuencias con moto dejan al conductor desprotegido y, por eso, son divertidísimas cuando se desencadena una catarata de caos en cada circuito.



EL PRIMER STUNTMAN

Decididamente fallido por su mal medido nivel de dificultad, el primer *Stuntman*, sin embargo, partía de una base deliciosa: convertir las burradas motorizadas que ya habían sido la base de *Flatout* y *Driver* en justificación argumental con la lucha por alcanzar el éxito de un especialista de Hollywood. A pesar de su a veces impracticable mecánica, muy frustrante y que obligaba al jugador a ejecutar a la perfección las secuencias de riesgo si no quería ser eliminado, ya avanzaba uno de los mejores detalles de *Ignition*: la delirante retahíla de títulos paródicos de subgéneros de acción.

MEJOR QUE

STUNTMAN





MEJOR QUE

BURNOUT PARADISE

es un videojuego!). Un complejísimo título de miradas acerca de la ficción y la interactividad que convierten a un sencillo y muy competente arcade de conducción (porque todo esto no serviría de nada si *Ignition* no fuera, de paso, divertidísimo) en todo un tratado de semiótica. Lo que hablábamos del equilibrio entre el riesgo y la comercialidad.

Lo importante es que este *Stuntman* elabora toda esta retahíla de simbolismos sin perder el humor, y cualquier fan fatal del cine de acción apreciará las referencias que trazan películas ficticias como *Aftershock* (catástrofes volcánicas), *Whoopin' and Hollerin' II* (la entrega previa de esta saga de clones de *El Sheriff Chiflado* se rodaba en el primer *Stuntman*), *Strike Force Omega* (si no sale Chuck Norris poco le falta), *Overdrive* (años setenta en San Francisco, el sueño dorado de todo especialista en persecuciones automovilísticas), *Never Kill Me Again* (un Bond de segunda) y *Night Avenger* (una película de superhéroes protagonizada más por el batmóvil que por el tío del disfraz). Más allá de un par de guiños, *Ignition* se pone delirantemente ácida cuando retrata a los directores de las películas, que dan las órdenes al especialista antes de cada secuencia, y que parodian las tipologías más lamentables de mercenarios, artistillas, cineastas y trepas de Hollywood: idiotas que están rodando una absurda huida de una erupción volcánica a lomos de una moto pero que te piden que pongas más alma en tu interpretación. Y ahí viene la traca final en cuanto al concepto que vertebra *Stuntman Ignition*: el juego se permite reírse del ridículo desarrollo de personajes de las películas de acción o las escenas que solo sirven de esqueleto entre persecución y persecución, porque está demostrando con hechos que lo realmente divertido, emocionante e impactante de esas películas son las secuencias pirotécnicas. Es decir, lo único que aparece en el juego. *Stuntman: Ignition* es, a diferencia de hermanos mayores mucho más prestigiosos como *Beyond: Dos Almas* o las últimas entregas de *Metal Gear Solid*, un juego que se permite mirar directamente a los ojos al mundo del cine y decirle: soy mejor que tú.

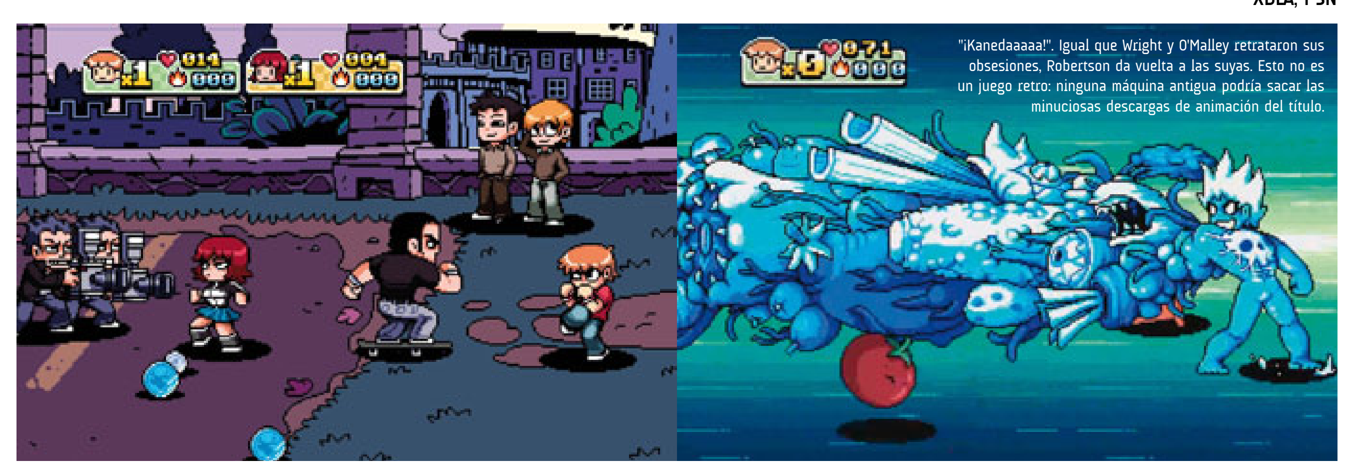
LA HUELLA

MEMORIA Y PRECISIÓN: Pese a su apariencia 3D (*Ignition* tenía un acabado gráfico muy competente para su época), el alma de este juego es completamente *old-school*: prepárate para memorizar cada curva y cada bache.

En lo jugable, *Ignition* no quiere revolucionar nada, pero funciona como un reloj. Hay que estar dispuesto a memorizar circuitos cerrados al milímetro, y a saber dónde hacer cada derrape para conseguir los mejores planos para la película porque solo así se desbloquean encargos posteriores. Es decir, pese a las modas que por entonces empezaban a ser norma, no hay un mundo abierto ni nada que se le parezca. Pero ahí está su grandeza: en circuitos diseñados hasta el último socavón para plantear un desafío puro de habilidad y memoria. Como el buen cine de acción: un juego que sabe dónde están sus límites y cómo explotarlos hasta el último milímetro.

JOHN TONES

8/10



"¡Kanedaaaaa!". Igual que Wright y O'Malley retrataron sus obsesiones, Robertson da vuelta a las suyas. Esto no es un juego retro: ninguna máquina antigua podría sacar las minuciosas descargas de animación del título.

TODO LO QUE TE GUSTA DESDE EL DÍA QUE NACISTE

Scott Pilgrim vs. The World

El cómic de Brian Lee O'Malley ha gozado de dos traducciones a otros dos medios como dos supernovas de amor. La primera es la película de Edward Wright, un fenómeno visual en el que el director da una de las mayores lecciones de cómo adaptar los logros del lenguaje del videojuego al cine (la otra es *Speed Racer*). La segunda, esta joyita de Universal Studios en la que Paul Robertson da un recital de animación, referencias y cariño hacia el brawler cenutrio ochentero.

El descargable sigue al pie de la letra la trama principal: eres Scott Pilgrim, un tanto alelado, un poco mono, un desastre con la vida y el triple de inútil con las mujeres. Pilgrim es un protagonista Frankenstein. Está diseñado a partir de los puntos en común del peterpanista contemporáneo: no tiene un trabajo estable, no tiene su vida en orden y no tiene ni por asomo idea de cómo conciliar su cerebro adolescente con las exigencias de la vida adulta. Pero tiene un grupo de punk, un entrenamiento sobrehumano en los 8-bit, un puñado de tebeos y el mismo arrojo del primer Link. Scott Pilgrim somos casi todos.

La chica del pelo de colores, Ramona Flowers. Una indie-girl con más carretera que Scott y todos sus amigos, y un problema para que florezca el amor: sus siete ex malvados, la metáfora última de lo crío y que es Scott y ese deseo que hemos tenido todos en algún momento de erradicar a los ex de la memoria de nuestras parejas (o de la nuestra, incluso).

La ejecución de este canto a la adolescencia marchita es, evidentemente, un juego de hostias. Un brawler lateral en el que recorremos bellísimas recreaciones de escenarios donde las referencias se suceden entre puñetazo y puñetazo: desde los videojuegos de Nintendo hasta los *Guitar Hero*; desde *Akira* hasta metaguiños sobre el propio cómic (aprovechando el material original hace lo propio con los videojuegos).

Scott Pilgrim vs. The World: The Game, no es el mejor pega-pega de los últimos años, pero sí el más bello y, sobre todo, se trata del primer tratado occidental de amor al medio y a la metarreferencia, a la altura de los *Parodius* o de la continuidad estética de Capcom. Scott Pilgrim también es el embajador mainstream de toda una corriente de jóvenes creadores que decidieron que ya iba siendo hora de rendir tributo a dos generaciones de videojuegos: hace frontera con Braid, con Super Meat Boy, con Castle Crashers... Con, en definitiva, un grupo de valientes con el mismo espíritu que el protagonista que decidieron enfrentarse a su manera a los siete ex malvados: un sector del videojuego que en la última década, decidió por nosotros que ya no habría brawlers, ni plataformas, ni matamarcianos, ni tantos géneros que amábamos.

Cada puñetazo dibujado por Robertson es una metáfora (y entiende perfectamente las intenciones de O'Malley) de nosotros y de los creadores indies saltándole los piños a una industria de secuelas, colores apagados, fotorrealismo porque sí y cuatro variaciones de los mismos géneros una y otra vez.

La misma rebeldía que hay desde entonces en los kickstarter, en el empoderamiento de los jugadores cuando gritamos a la industria que jugaremos a lo que queramos y que los de marketing estallen en monedas de oro. *Scott Pilgrim vs. The World: The Videogame*, es nuestra Ramona Flowers.

JAVI SÁNCHEZ

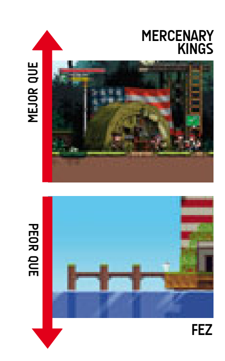
[8/10]

AL DETALLE

GÉNERO: Violencia pixelada por amor.
PLATAFORMAS: XBLA, PSN
AÑO: 2007
PAÍS: 2010
COMPAÑÍA: Ubisoft
DESARROLLADOR: Universal Studios
CONTEXTO: Ubisoft quiere hacerle arrumacos al indie y pone a Paul Robertson al frente de la adaptación del tebeo.

LA HUELLA

PAUL ROBERTSON: El animador australiano es el nombre propio más importante del pixel-art. Si aún no habéis visto *Cabana Battle* o *Kings of Power 4 Billion%*, arrojaos sobre Youtube. Y luego pensad que existe un juego así.







NO. 24

GOD OF WAR

114 DETRÁS DE LOS NIVELES

Con este clásico de PS2 Sony creó uno de los juegos de lucha más violentos y espectaculares jamás vistos en consola.

CONTRA III

122 JEFAZOS

Por qué el enfrentamiento con Big Faust es uno de los más memorables de la era de los 16 bits.

THE PICKFORD BROS.

128 ENTREVISTA

Aparecen en los créditos de casi cien juegos, así que puede decirse que lo han visto casi todo.

LLAMASOFT

132 LA GUÍA RETRO

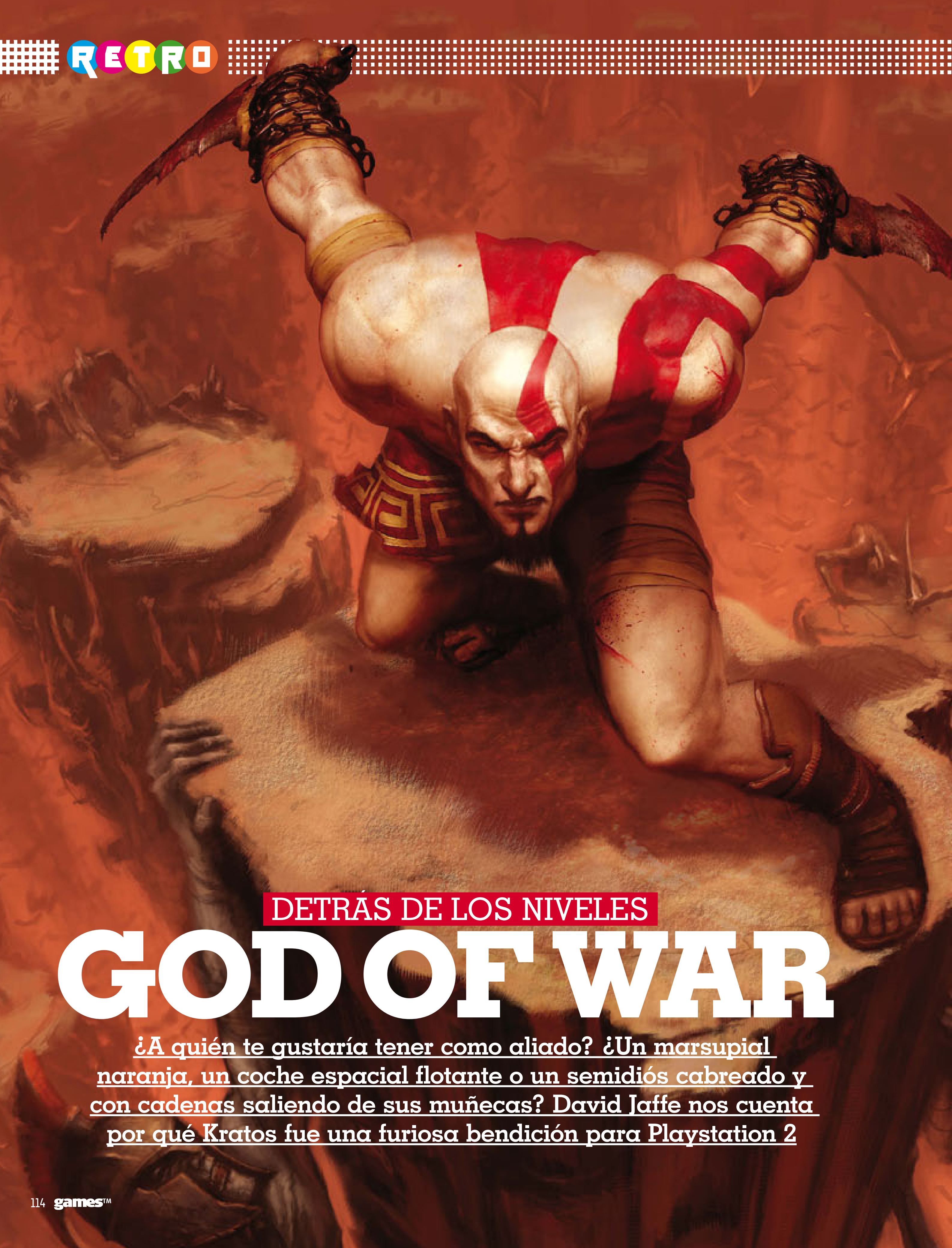
Jeff Minter lleva 30 años llevando a las casas arcades inspirados en las recreativas clásicas.

124

ROMPE MOLDES

TOMB RAIDER

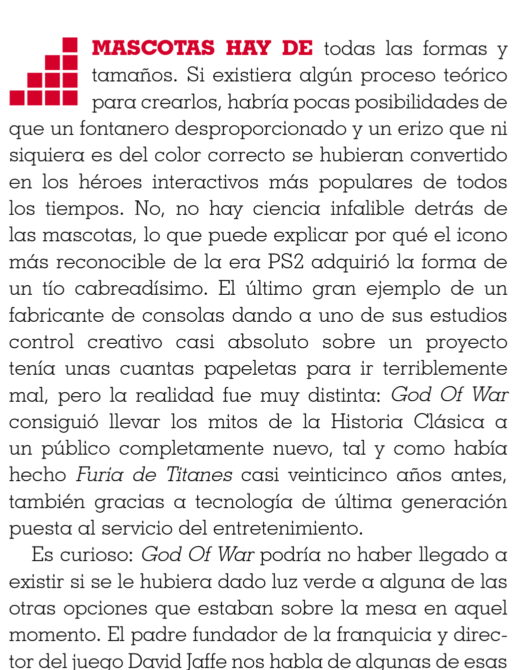
La primerísima aventura de Lara Craft no solo nos presentó a la más reconocida celebridad femenina del medio, sino que cambió los juegos de plataformas para siempre.



DETRÁS DE LOS NIVELES

GOD OF WAR

¿A quién te gustaría tener como aliado? ¿Un marsupial naranja, un coche espacial flotante o un semidiós cabreado y con cadenas saliendo de sus muñecas? David Jaffe nos cuenta por qué Kratos fue una furiosa bendición para Playstation 2



MASCOTAS HAY DE todas las formas y tamaños. Si existiera algún proceso teórico para crearlos, habría pocas posibilidades de que un fontanero desproporcionado y un erizo que ni siquiera es del color correcto se hubieran convertido en los héroes interactivos más populares de todos los tiempos. No, no hay ciencia infalible detrás de las mascotas, lo que puede explicar por qué el icono más reconocible de la era PS2 adquirió la forma de un tío cabreadísimo. El último gran ejemplo de un fabricante de consolas dando a uno de sus estudios control creativo casi absoluto sobre un proyecto tenía unas cuantas papeletas para ir terriblemente mal, pero la realidad fue muy distinta: *God Of War* consiguió llevar los mitos de la Historia Clásica a un público completamente nuevo, tal y como había hecho *Furia de Titanes* casi veinticinco años antes, también gracias a tecnología de última generación puesta al servicio del entretenimiento.

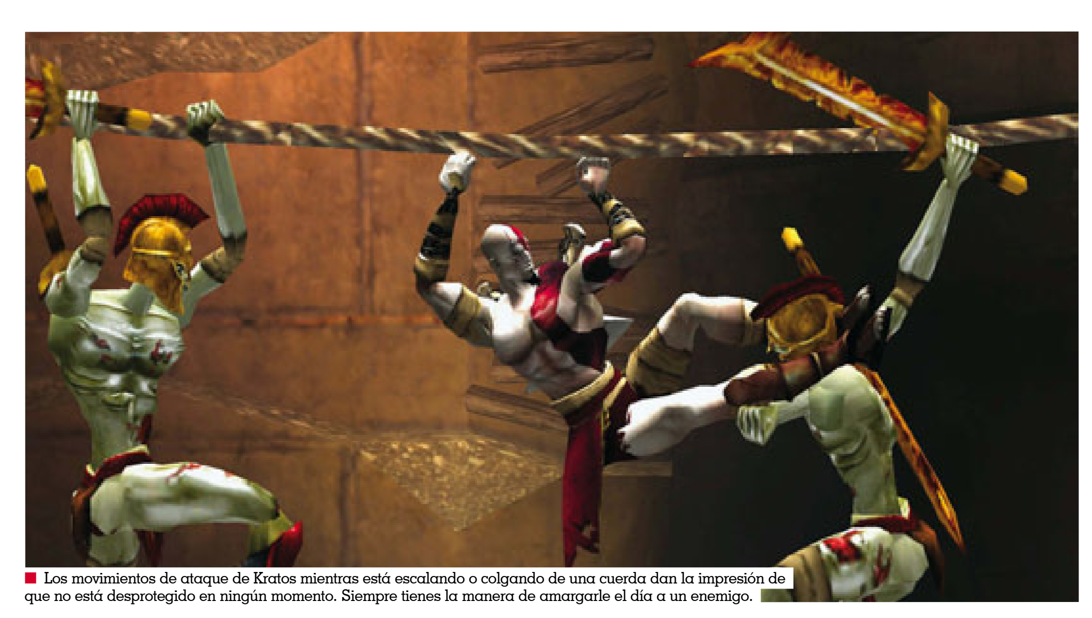
Es curioso: *God Of War* podría no haber llegado a existir si se le hubiera dado luz verde a alguna de las otras opciones que estaban sobre la mesa en aquel momento. El padre fundador de la franquicia y director del juego David Jaffe nos habla de algunas de esas otras opciones y, francamente, es fácil deducir por qué a Kratos no le costó triunfar frente a sus rivales. "Había uno, lo llamábamos *Dead Man* por entonces, y era un juego de mundo abierto en primera persona", revela. "No era exactamente un *survival horror* (no era tan lento), sino una especie de aventura de acción ambientada en los pantanos de Louisiana, con vudú y poderes sobrenaturales. Me gustaba la idea del mundo abierto en primera persona, ya que por entonces no había demasiados". Dado que *Shadow Man* no fue exactamente un éxito para Acclaim, y teniendo en cuenta las limitaciones técnicas de PS2, no nos extraña que este juego del que nunca habíamos oído hablar se cancelara hace una década.

"Otro concepto que tampoco llegó muy lejos era uno que trataba de evocar a la mítica película de *Lupin III* de Miyazaki", continúa Jaffe. "¿Cómo podíamos emular esa sensación de gran aventura?" Puede que algo de ese espíritu llegara al juego que se desarrolló finalmente, aunque el concepto original nunca acabó de despegar. Pero había por encima de cualquier otro finalista un claro vencedor en esta guerra de ideas. "Esos otros llevaban planteados más tiempo, pero creo que la decisión final fue de Ken Feldman, director artístico de todos ellos, que afirmó que el universo de *God Of War* era el que podíamos llevar a buen término de una forma realmente espectacular. Fue entonces cuando dijimos: 'Que los jodan, vamos con éste'".

Es que, demonios, ni siquiera era *God Of War* por aquel entonces. "Tras terminar *Twisted Metal Black*, pasamos unos cuatro o cinco meses dándole vueltas a cuatro ideas: nos reuníamos con el equipo, veíamos cómo respiraban los conceptos, los analizábamos a fondo para descubrir cuál tenía más potencial. De esos ganó *Dark Odyssey* (que acabaría siendo *God Of War*), gracias a la imbatible idea de partida de '¿Y si Paul Verhoeven hubiera dirigido *Furia de Titanes*?', pero lo cambiamos a '¿Y si Ridley Scott hubiera dirigido *Furia de Titanes*?' porque nadie del equipo sabía quién era Paul Verhoeven".

Dejando de la lado una falta de conocimientos cinematográficos en parte del equipo que en un mundo más justo hubiera supuesto una serie de despidos fulminantes, lo que sí parece estar claro es que Jaffe y su equipo pusieron en pie conceptos para *God Of War* que acabaron cambiando notablemente hasta llegar al producto final. "Todavía tengo un documento en el que se intuye una versión muy adulta, extrema y violenta de lo que el juego podía llegar a ser, y que es obviamente lo que acabó siendo, pero también a la vez con elementos que parecían salidos de *Hercules* de Disney... quizá la idea original tenía algo más de *Mario*", nos cuenta. "En un principio partimos de la idea de hacer combate cuerpo a cuerpo en primera persona, y el juego se desarrollaría desde esa perspectiva. El concepto no llegó muy lejos, pero incluso hablamos con muchísimos programadores e hicimos varias pruebas para ver si era posible. Dreamcast tenía un juego por entonces que era de lo

Lanzamiento: Julio 2005
Plataforma: PlayStation 2
Compañía: Sony
Desarrollador: Sony Santa Monica
Shannon Studstill, productor
Tim Moss, director de programación
Ken Feldman, director artístico



Los movimientos de ataque de Kratos mientras está escalando o colgando de una cuerda dan la impresión de que no está desprotegido en ningún momento. Siempre tienes la manera de amargarle el día a un enemigo.

mejorcito en términos de combate cuerpo a cuerpo en primera persona, llamado *Maken X*. Lo estudiamos a fondo, intentando imitarlo. Y *GTA III* acababa de salir, por lo que la idea del mundo abierto estaba sobre la mesa. Así que sí, la fase conceptual de inicio estaba muy abierta, y acabó convirtiéndose en *God Of War* a base de muchos gritos y peleas en la sala de reuniones".

Aunque Jaffe habla aquí, claramente, del proceso de diseño, su descripción puede aplicarse también a lo que el equipo acabó creando: gritos, peleas, escándalo y ojos morados. "Cuando era niño leí una buena cantidad de mitología griega para todos los públicos, pero documentándome para el juego antes del desarrollo leí a Edith Hamilton, y vi que aquellas historias podían ser fácilmente interpretadas con elevadas dosis de sangre y violencia", explica Jaffe. "No es que quisiéramos hacer un juego de Lego ultraviolento, sino que queríamos coger toda esa mitología y reproducirla desde un ángulo más agresivo, que acabó siendo algo que encantó a nuestro público. Simplemente, supimos darnos cuenta de ese enfoque y eso mejoró las ventas".

UN MOMENTO, UN momento... ¿es que el desarrollador con la boca más sucia de la industria acaba de usar jerga de PR? Tranquilos todos, la decisión de convertir *God Of War* en una masacre sanguinaria no estuvo dictada en su totalidad por el signo del dólar: fue una decisión creativa tanto como comercial. "Me gusta la violencia", revela Jaffe, para sorpresa de absolutamente nadie. "Por eso apuntábamos a Paul Verhoeven en el primer planteamiento del juego. Me gusta la violencia divertida, exagerada y acrobática en las películas y los juegos. Pero recuerdo haber sido muy claro con el equipo acerca de que teníamos que ser brutales e intensos, porque si no sumábamos esa capa al punto de partida, solo tendríamos a un tío corriendo por ahí con una toga y un casco".

Y quizás por eso ese trasfondo cultural del material no había logrado cuajar durante los años de adolescencia de la industria: por muy bueno que fuera el material de partida, nadie podía encontrar el ángulo que lo hiciera excitante y novedoso. Eso precisa pasión, algo de lo que Jaffe va claramente sobrado. Jaffe siente un profundo amor por el material en el que se basa, y como demuestran algunos de los mejores shooters históricos, RTS bélicos e incluso juegos de gestión futbolística, a veces eso es suficiente para darle algo de chispa a un material



Sony Santa Monica consiguió exprimir la PS2 con más efectividad que muchos de sus competidores.

ESCENAS ELIMINADAS

Jaffe nos habla de las secuencias que cayeron en el camino



ASCENSOR

"Diseñamos un nivel maravilloso (se puede ver parte en el *making of* incluido en el juego) que se desarrollaba en un ascensor que se movía por un desierto. El problema: no sabíamos como justificar que ese ascensor funcionara sobre la arena, así que tuvimos que descartarlo".

LAS ALAS

"Ya teníamos las alas de Ícaro en el primer juego, y aunque lucen maravillosamente bien en la tercera entrega, creo que teníamos un gran concepto para ellas en nuestro juego. Era una mecánica más estilo *Joust*, de exploración tridimensional, combate y vuelo, y menos orientado a esa especie de túnel en el que solo hay que esquivar obstáculos. Eso sí, el de *God Of War III* es un túnel bellísimo".

EL LABERINTO

"Tobin diseñó un nivel que acabé plagiando en *Twisted Metal* [2012]. Arrancaba con Kratos en un gran entorno abierto, con los muros apareciendo y desapareciendo en tiempo real, cambiando la estructura del laberinto sobre la marcha. Me arrepiento de no haberlo usado, era una gran idea".

Las brutales ejecuciones eran perfectas para concluir cualquier combate, sobre todo por la recompensa extra en forma de Orbes. Tío, a este Kratos le gustan de verdad sus Orbes...

■ No hay muchos jefes finales en el juego original, pero los enemigos lo compensaban exhibiendo un tamaño coniderable.

QUÉ DIJERON...



Consigue que el ritmo se mantenga firme, los escenarios maravillosos, la acción fresca y la masacre constante

NowGamer, 2005

histórico. "La mitología griega me ha gustado desde que estaba en el colegio", nos cuenta. "Cuando ves *Furia de Titanes* con diez años, es... guau. Esa película salió en el verano de 1981, como *En busca del Arca Perdida*, y cuando miras a *God Of War*, es fácil detectar la influencia de ambas. Les pasa como a los superhéroes: son un material perfecto para inspirar videojuegos, con todos esos poderes, monstruos y ambientaciones. Y la verdad es que muy pocos habían explorado ese terreno por aquel entonces".

Como nadie había hecho una aventura mitológica que hubiera llamado la atención en un tiempo, siempre existió el temor de que se anunciara algo similar al proyecto de Sony Santa Monica mientras el bebé aún estaba en el vientre materno. "Recuerdo que estando inmersos en el desarrollo de *God Of War* leímos en una web una historia sobre un futuro juego... ¿cómo coño se llamaba? Salió y recibió unas críticas terribles, pero al ver sus diseños, su argumento, su publicidad... pensamos que estábamos bien jodidos", recuerda Jaffe. "¡Nos tomaron la delantera, esos hijos de perra!" Por suerte para Sony, esta es la industria del videojuego, y no todo el mundo tiene las credenciales de peso pesado o la visión necesaria para convertir un gran concepto en un gran juego, y Jaffe nos cuenta cuándo se relajaron. "Lo vimos en un E3 y lo cierto es que fue un alivio... no era tan bueno, y no es por no ser respetuoso con la gente que lo hizo, pero claramente pensamos que debieron sufrir severas restricciones presupuestarias".

■■■ TANTO SI HABLA de *Rygar* como si lo hace de *Shadow Of Rome* o de cualquier otro de los nueve millones de juegos de PS2 que hemos olvidado, es una cuestión irrelevante: se refiere a una ambientación clásica que hemos visto repetida una y otra vez (ahora algo menos, con los presupuestos de los Triples A disparados y las series medias caídas en combate) en juegos menores que estudios secundarios intentaban lanzar a toda prisa para aprovechar el eco publicitario de los blockbusters. Podemos contar con una mano las veces que el invento funcionó, así que quizás en este caso sí que era importante el tema del presupuesto. En cualquier caso, ¿qué hizo que *God Of War* lograra extraer oro de su punto de partida, superando a sus muchos imitadores? "Supongo que tiene que ver con las influencias, ¿no?", razona Jaffe. "Me influyó enormemente (y seguro que yo no era el único) la obra de Ray Harryhausen. Siempre me resultó fascinante y era algo con lo que quería jugar. Fue en la época en la

ME INFLUYÓ ENORMEMENTE (Y SEGURO QUE NO ERA EL ÚNICO) LA OBRA DE RAY HARRYHAUSEN

■ Es complicado tomar una captura de *God Of War* en la que no haya alguien desangrándose...



QUÉ DIJE-RON...



Es difícil resistir la tentación de hacer una genuflexión ante la presencia de esta divinidad digital.

Game Informer, Número 145 Mayo 2005

que estábamos haciendo *God Of War* cuando empezamos a notar una subida significativa de los presupuestos. También era la época de transición entre PSone y PS2, cuando el desarrollo era aún lo suficientemente barato como para ver juegos muy distintos, cosas como *Second Sight* o *Psi-Ops*... estaba aquel juego de PSone, *Tale Of The Sun* o como se llamara, ide un puto cavernícola! Todos con temáticas que ahora son más propias de los independientes, que tienen presupuestos más modestos y pueden permitirse más riesgos. Nosotros llegamos al final de aquella época, cuando los juegos empezaban a tener miedo a jugar sobre seguro, oscilando entre los shooters militares o, por aquel entonces, los simuladores criminales tipo *GTA*. Pero Sony aún era Sony, y dejaba a sus desarrolladores que exploraran terrenos que aún no se consideraban géneros seguros. Aún se nos dejaba nadar donde no hacíamos pie".

Hoy en día el mercado es sensiblemente distinto. Los grandes estudios y compañías tienen que llevar mucho más cuidado a la hora de fijarse metas poco realistas. "Creo que sería muy duro y muy costoso competir exclusivamente en materia de espectáculo", afirma Jaffe. "Pero lo bueno de este juego es que contiene elementos que no tienen nada que ver con el espectáculo (diseño de niveles, argumento, personajes) que puedes hacer con dos o tres personas y una copia de *Unity* o *Game Maker Pro*. Eso es fenomenal y, en ese aspecto, el mercado es maravilloso hoy. Pero creo que si quieres construir un juego cuyo sentido último es el espectáculo y la razón total de su existencia son sus espectaculares *setpieces*... puede hacerse pero necesitas un jodido montón de pasta. Fue por eso por lo que me fui después de este título y me dediqué a otros más basados en la mecánica. No quiero ser tan bueno como lo sea la tecnología en cada momento. Quiero que nuestros juegos pervivan cuando los gráficos no sean tan espectaculares como lo fueron en su día, que puedas volver diez años después y decir 'Vale, es muy tosco, pero joder, sigue siendo divertido'. Aún no creo que haya alcanzado

QUIERO HACER JUEGOS QUE DIVIERTAN IGUAL DIEZ AÑOS DESPUÉS

del todo esa meta, pero trabajando en este juego aprendí esa lección, que esa debía ser mi estrella a perseguir. Si solo buscas espectáculo, el aplauso que obtienes a cambio es una mierda bastante barata".

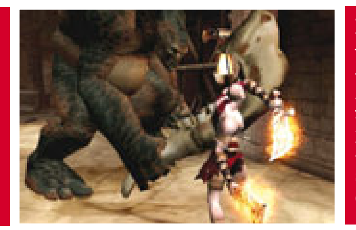
AÚN ASÍ, EL espectáculo debió ser una prioridad en la creación de *God Of War*. ¿Pero hubo algún caso en el que la tecnología no estuviera a la altura del concepto? "El juego estaba tan guionizado que no hubo demasiados", afirma Jaffe. "Cuando pedíamos algo y se nos decía que no podía hacerse, normalmente la negativa venía del departamento de producción, no del de tecnología". Hubo un problema, de todos modos, que casi provoca un ataque al corazón colectivo en Digital Foundry. "Había un combate en la base del templo de Pandora, y estuvimos añadiendo enemigos hasta que el juego cayó a 12fps. Pero la lucha molaba tanto que no lo tocamos, porque

> EVOLUCIÓN JUGABLE

Legacy Of Kain: Soul Reaver > God Of War > Bayonetta



El juego protagonizado por Raziel combinaba espectáculo y viaje, dos áreas en las que Jaffe es experto.



Brujas, ángeles y la vieja ultraviolencia. El juego de acción hardcore de Platinum es el siguiente nivel de *God of War*.

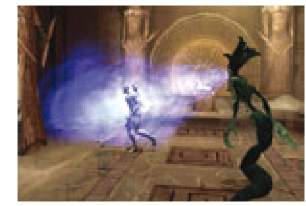


el combate estaba bien y funcionaba. Pero entonces vino Tim con la cabeza a punto de estallarle, y empezamos a discutir sobre el *frame rate*, y acabé perdiendo. No pude convencer a Tim y Mike e incluso hoy pienso un poco '¿Pero qué coño...? Mi posición era que teníamos que hacer el escenario semi-transparente o tendríamos que retirar la cámara demasiado, y yo quería mantenerla cerca para que todo fuera más dramático. Casi cualquier otro juego de la época tenía personajes y/o escenarios semi-transparentes, pero parecía que yo estaba pidiéndoles que asesinaran a sus padres o algo por el estilo. Aquello era algo que no se iba a hacer en su puto turno. Incluso hoy puedes percibir que el tema me puteó bastante, porque podíamos haber tenido algunos momentos con cinemáticas realmente buenas si no hubiera sido porque el maldito motor gráfico no soportaba elementos translúcidos".

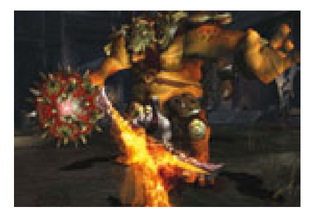


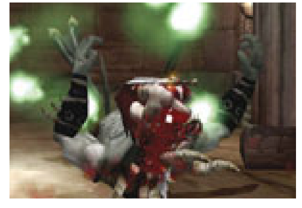
Sí, Kratos puede usar distintas armas, pero las cuchillas son las más satisfactorias.

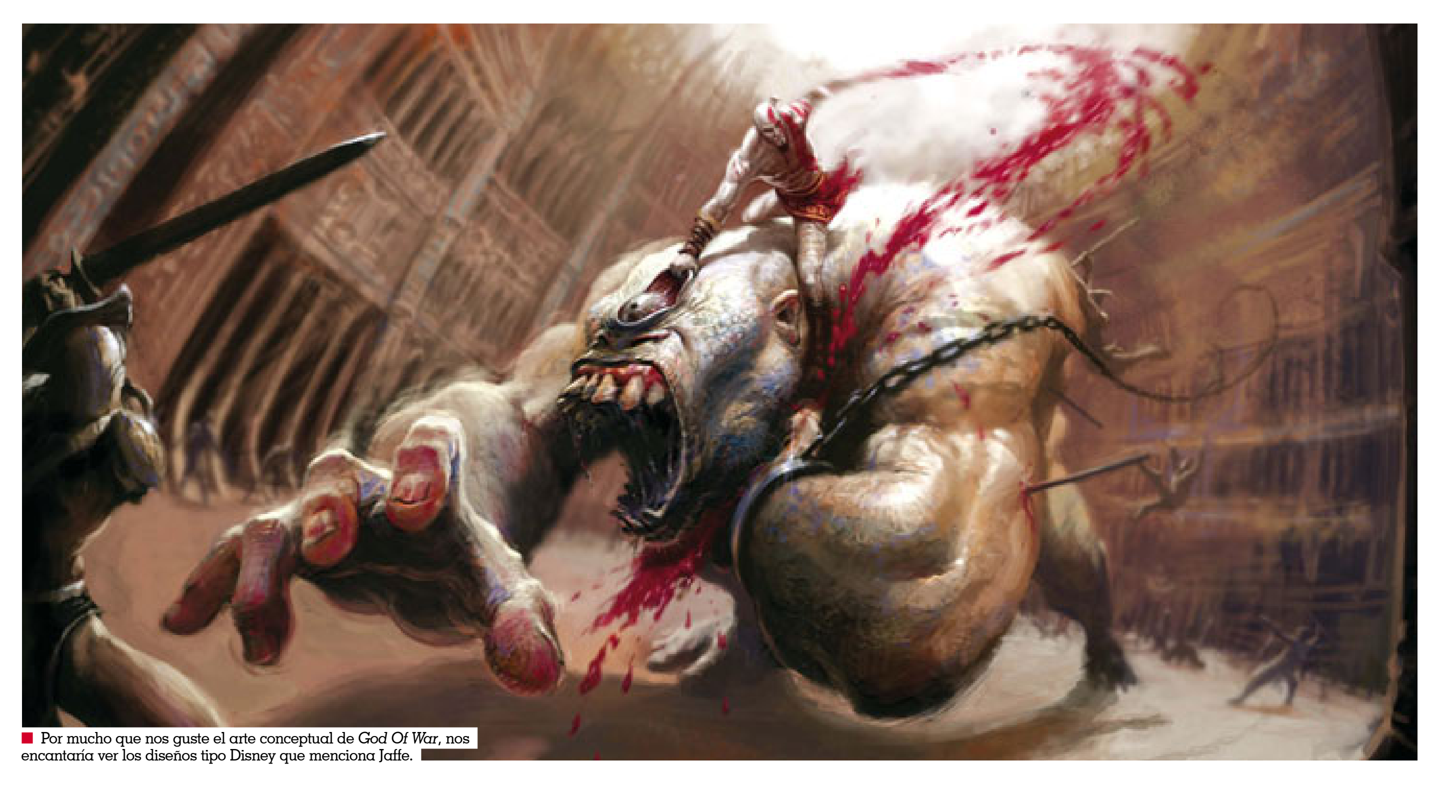
Por todo ello casi podría parecer que *God Of War* es un caso claro de estilo sobre sustancia, especialmente después de que hayamos disfrutado de juegos posteriores que claramente tienen cierta deuda con él como *Revengeance*, *Bayonetta* o *DmC*, pero una mirada atenta revela que no es así del todo. Jaffe afirma que siempre tuvieron claro que la mecánica era lo primero. "Los chicos de Santa Monica son lo mejor de lo mejor en lo relativo a programación. Y siempre que pedía algo o surgía alguna idea del equipo, un mes después estaba implementado. Era un equipo impresionante". Pero que el de los efectos especiales se olvide de los arcos iris y la música celestial: aquí estamos hablando de Jaffe, no de Bono. "Pero eran un grano en el culo a la hora de currar, y estoy seguro que ellos dirán lo mismo de mí", admite. "Tim y yo no terminábamos de llevarnos bien. Siendo yo americano y él británico, siendo él un programador y yo un



¿Petrificado? Tranquilo: huir es tan fácil como agitar el stick del mando.



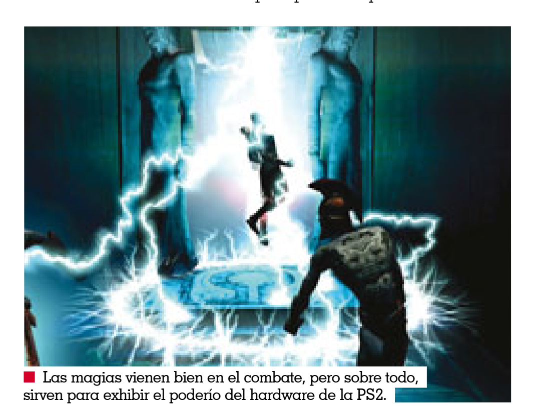




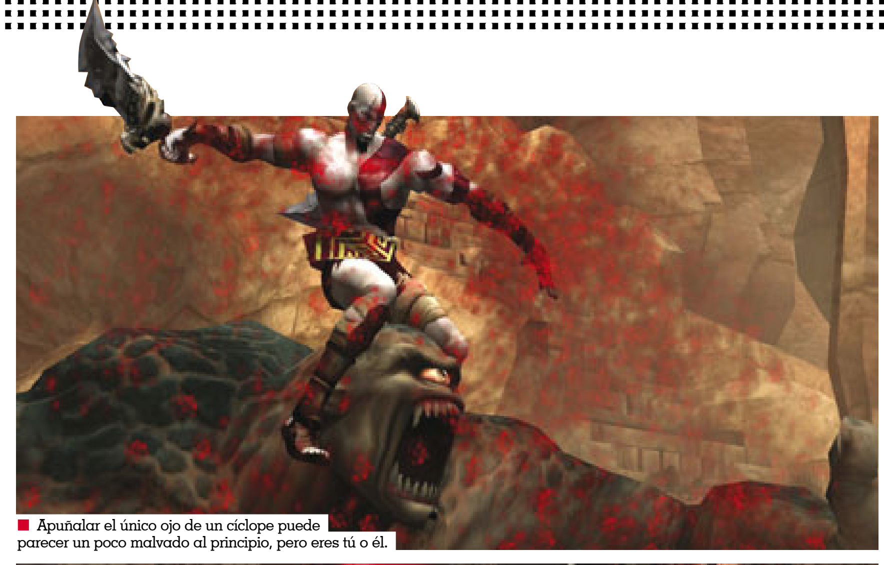
Por mucho que nos guste el arte conceptual de *God Of War*, nos encantaría ver los diseños tipo Disney que menciona Jaffe.

diseñador de niveles… siempre estábamos enfrentados, incluso culturalmente, lo que puede bastar para fastidiarlo todo. Pero cuando hay diferencias culturales *y* de disciplina y pones a esas dos personas a trabajar juntas durante tres años... Yo trabajaría con Tim otra vez, no sé si él volvería a trabajar conmigo, pero lo respeto enormemente como programador. Acabamos sacando adelante el proyecto. Pero como colegas, quería volarle la puta cabeza cada día, y supongo que él quería hacer lo mismo conmigo".

Conflictos internos aparte, cuando realmente se comenzó a hablar del juego fue al distribuirse la demo de la Hidra y la gente pudo comenzar a experimentar el juego por sí mismos. Aún así, el equipo no terminaba de tenerlas todas consigo, como recuerda Jaffe. "Recuerdo estar en la oficina con Todd Papy, mirando al poster gigante que habíamos hecho para el E3 (que, de hecho, aún está colgado en las oficnas de Sony Santa Monica), pensando 'Esto va a ser una puta pasada'. Pero una semana después, fui a Gamestop, vi la caja de *God Of War* con el cartel de 'próximamente' y vi que no estaba en los puestos más altos. Nada había cambiado (en todo caso, el juego era aún mejor según se acercaba el momento de estar acabado al cien por cien), pero recuerdo pensar que nos íbamos a la mierda y que iba a ser un desastre". Pero *God Of War* acabó siendo un gran videojuego (de ahí este homenaje) y un éxito para Sony, que acabó convirtiéndolo en una de las marcas más reconocibles de Playstation. Internamente, no obstante, no había tanta confianza. "El día del lanzamiento, un amigo me envió un SMS para decirme que había una cola en la tienda", nos cuenta. "Estábamos tan hundidos a veces que pensé que me estaba



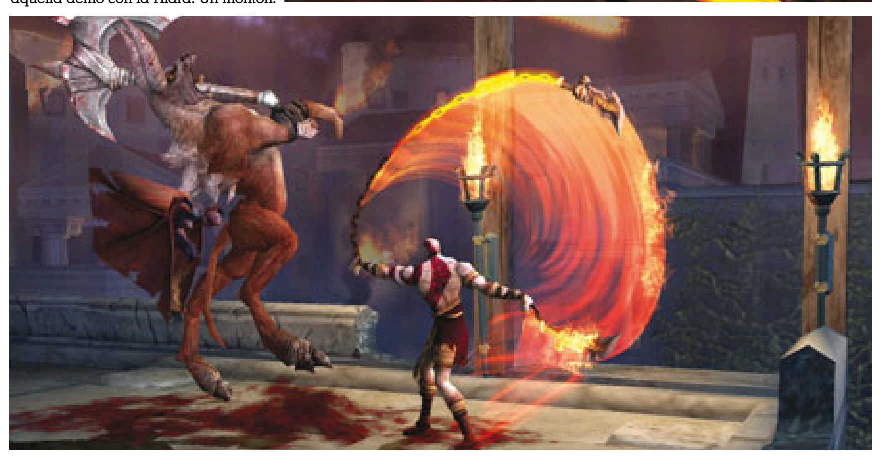
Las magias vienen bien en el combate, pero sobre todo, sirven para exhibir el poderío del hardware de la PS2.



Apuñalar el único ojo de un cíclope puede parecer un poco malvado al principio, pero eres tú o él.

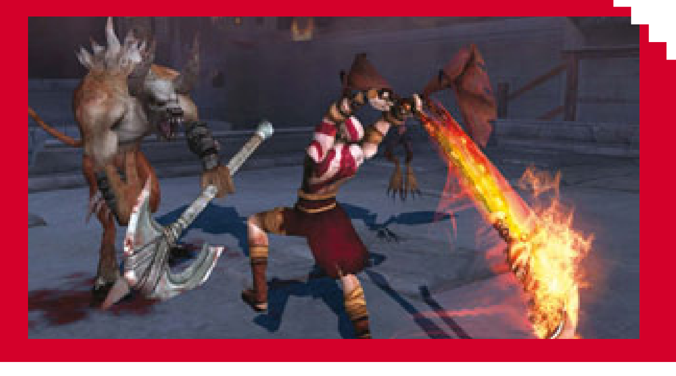


No sabemos ni cuantas veces nos pasamos aquella demo con la Hidra. Un montón.



SOBRE LARGARSE

n **CREAR UN ICONO** para una compañía que no es la tuya no debe ser fácil, pero Jaffe se lo tomó con sorprendente filosofía y explica cómo hizo para no ligarse demasiado al personaje. "Me siento muy unido al primer y segundo juego", nos dice. "Los otros son títulos por los que tengo un gran respeto (amigos muy queridos han trabajado en muchos de ellos). Me encanta ver el éxito que han tenido. Pero no me siento especialmente unido a ellos. Tengo una gran conexión con los dos primeros, pero después de *GOWII*, no me arrepiento de nada. Los he visto crecer desde la barrera, pero no creo que sea mi personaje ese que han seguido usando ni nada por el estilo".



La combinación de ataques más amplios con otros más directos daba lugar a un buen repertorio de golpes. Imprescindible para triunfar.



QUÉ DIJE-RON...



Está ambientado en Grecia, protagonizado por el poderoso Kratos... y nos encanta de cabo a rabo.

Play, número 129
Mayo 2005

tomando el pelo. Había días en los que creíamos que teníamos algo grande entre manos, y otros nos los pasábamos pensando a qué nos íbamos a dedicar después del juego, porque aquello claramente no era lo nuestro".

■■■ Algunos críticos pueden argumentar que el título no es completamente perfecto, especialmente en su tramo final. "Bueno, Tobin hizo la parte de las estacas", se ríe Jaffe en su nuevo estudio con una carcajada a un volumen que podría poner en pie a un barrio entero. El acusado se defiende. "Se suponía que las estacas debían dejarte un poco atontado, para que nadie se atascara ahí", explica el diseñador de niveles Tobin A. Russell. "No debían liquidarte del todo". El problema, parece ser, surgió de un exceso de autoconfianza. "Los programadores me prometieron que iban a tratar con el problema de esas colisiones", confiesa Jaffe. "Pero lo que sucedió fue que planteamos el testeo de forma lineal, y para cuando llegó el momento de testear Hades (donde está esa zona, al final del nivel), estábamos ya en plan 'Bah, lo tenemos,

HADES ESTABA EN EL ÚLTIMO NIVEL DEL JUEGO, NO LO PROBAMOS LO SUFICIENTE Y SE NOTA

somos muy buenos'. Era literalmente el último nivel del juego, no lo probamos lo suficiente y nos acabó mordiendo el culo. Me arrepiento de cómo quedó esa parte, porque es una zona decepcionante para muchos jugadores".

Problemas a un lado, es justo reconocer que *God Of War* planteó un esquema que muchas mascotas posteriores estuvieron encantadas de seguir. Y como pasa muy a menudo, solo al final sus responsables se dieron cuenta del gigante que tenían entre manos. "Lo tengo todo bañado en una puta neblina", admite Jaffe. "Hubo muchas noches que estuvimos currando hasta las tres de la mañana, y esas se me mezclan con otras. Conoces a gente con la que te gustaría seguir trabajando el resto de tu carrera, y hay gente de la que tengo recuerdos maravillosos, pero con los que no me hablo hoy. A algunos no los aguanto actualmente, y de otros pienso que son gente asombrosa. Recuerdas todos esos pequeños momentos que se suman para formar una experiencia que, en mi cabeza, fue muy dura, pero también extremadamente satisfactoria y que valió la pena. Hicimos algo de lo que estamos sumamente orgullosos".



Hazlo, Kratos. Hazle a ese sujeto una quemadura realmente fea con la cuerda. Como tú sabes.


RETRO



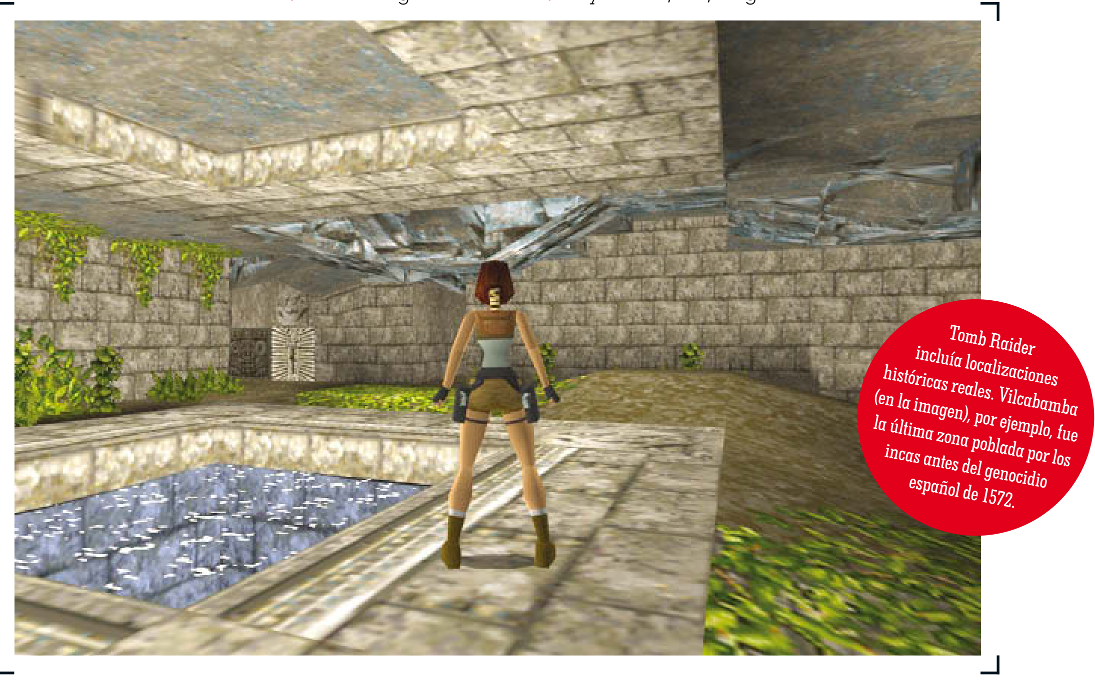
CONTRA III: THE ALIEN WARS
SNES [KONAMI] **1992**

CONOCIDA EN TERRITORIO PAL como *Super Probotector: Alien Rebels*, *Contra III* fue la primera entrega de la musculada franquicia en ser desarrollada exclusivamente para el mercado doméstico. Y no decepcionó a nadie, con una avalancha de acción altovoltaica, absurdo autoconsciente y jovial machismo, envueltos en un torrente incesante de balaseras y explosiones. En un obvio homenaje al *Terminator* original, el icónico combate con Big Faust de *Contra III* arranca con dos criaturas robóticas saltando vigorosamente por la estancia donde tiene lugar la batalla hasta que logras reventarlos, pero la confrontación no ha hecho más que empezar. Esta máquina gargantuesca arrambla con el escenario con sus garras de acero y no solo supone un buen testamento de los límites de los 16 bits, sino que plantea un desafío inolvidable para el jugador.

ROMPE MOLDES

TOMB RAIDER

Lanzamiento: 25 octubre 1996 **Compañía:** Eidos Interactive
Desarrollador: Core Design **Plataformas:** PlayStation, PC, Sega Saturn



Tomb Raider incluía localizaciones históricas reales. Vilcabamba (en la imagen), por ejemplo, fue la última zona poblada por los incas antes del genocidio español de 1572.

Lanzado en 1996, Tomb Raider mostró por primera vez a Lara Croft al mundo. Mucho más que una heroína, es una celebrity por derecho propio.

RETROCEDAMOS EN EL TIEMPO HASTA 1996. En el mundo de los videojuegos, las 3D eran nuevas, era terreno aún inexplorado, y muchos desarrolladores estaban comprobando si aquello cubría o qué. Distanciándose de los fondos prerrenderizados y las vistas isométricas de los primeros juegos de PSOne, *Tomb Raider* fue el primer título de acción y aventura que entendió las 3D correctamente. La primera entrega de la franquicia dio en un blanco muy codiciado por la industria del videojuego de los noventa: presentó un título bueno, bien hecho, innovador, y atractivo a la vez para el mercado joven y el adulto. *Tomb Raider* tomó las enseñanzas de *Super Mario 64* en el terreno del plataformeo 3D y llevó ese concepto a los jugadores de Playstation, lo que garantizaría la entrada de Lara Croft en el panteón de los grandes iconos del medio.

Tomb Raider llegó seis meses después de *Super Mario 64*, un juego que muchos habían calificado de perfecto, al introducir mecánicas 3D en un entorno familiar y accesible. *Tomb Raider* apuntaba en la dirección contraria, apelando al público algo más *hardcore* de PlayStation. En vez de aplicar el esquema mono y amable de Mario, *Tomb Raider* focalizó su aventura en la violencia y la exploración, robando tópicos a la miriada de películas de acción y aventura que plagaron Hollywood a principios de los noventa. *Tomb Raider* era una fantasía arqueológica, un punto y aparte en la evolución de la acción plataformera, y puso los cimientos de un subgénero que luego enriquecerían títulos como *Uncharted*, las entregas más recientes de *Prince Of Persia* o incluso títulos más orientados a la acción como *InFamous*. Lara se movía increíblemente bien para un personaje diseñado en 1996: sus acrobacias eran asombrosas, y todo lo que hacía (volteretas, saltos, pasos laterales, escalada) se percibía como lógico y natural. Su cristalino lenguaje visual (siempre estaba claro dónde escalar o agarrarse, o qué distancia había que cubrir con los saltos) llevó al género de las plataformas a un estilo ya abiertamente tridimensional.

La estructura del juego era simple: explora, resuelve puzles, combate enemigos. Repítase. Y ahí reside la razón del éxito del juego: no complicaba en exceso las cosas, no llevaba demasiado lejos la mecánica. El juego presentaba unas cuantas habilidades inéditas hasta el momento y creaba puzles que podían ser resueltos con esas capacidades. *Tomb Raider*

LA ANATOMÍA DE TOMB RAIDER

¿QUÉ INSPIRÓ A CORE DESIGN PARA CREAR A LARA CROFT?



LA CIUDAD DE DERBY

★ Las oficinas de Core Design en Derby inspiraron uno de los escenarios más icónicos de toda la franquicia de *Tomb Raider*, la mansión Croft en la que tan fácil es perderse en la serie. La ciudad de Derby rindió honores al legado de Lara renombrando una de sus vías principales como 'Lara Croft Way'.



INDIANA JONES

★ A nadie le sorprenderá el dato de que Lara nació como femenina de Indiana Jones. De hecho, su nombre original compartía raíces, ya que Lara Croft iba a llamarse Laura Cruz. Sin embargo, Core acabó decidiendo que Laura necesitaba un origen más inglés. Concretamente, toda una dama británica.



A LO HECHO, PECHO

★ El famoso e infame busto de Lara fue resultado de un accidente de modelado: mientras jugaba con el modelo de Lara, el diseñador Toby Gard subió por accidente el tamaño de pecho de la heroína a un 150%. Los demás diseñadores aplaudieron el cambio rápidamente. Seis tíos como seis castillos.



MITOLOGÍA INTERNACIONAL

★ Haciendo que Lara se abriera paso por cuevas y templos de todo el mundo, Core sacó a pasear todo tipo de bestias legendarias internacionales, de Grecia a Egipto. De hecho, introduciendo algo de arqueología-ficción, como Atlantis, hasta pudieron inventar mitologías propias.

daba una sensación de progreso que hacía que el jugador se sintiera inteligente y hábil, a pesar de que casi todo estaba preescrito. Esta ilusión de control tuvo mucho que ver con su popularidad: no hay nada como llamar guapo a tu público.

El otro aspecto llamativo de *Tomb Raider* son sus ambiciosos decorados. Vistos hoy, las texturas y objetos han sido más que superados gráficamente, pero por aquel entonces eran lo nunca visto. De los claustrofóbicos pasillos de piedra y rutas por cavernas a enormes y agorafóbicos edificios olvidados.

■■■ Al enfoque arquitectónico de los escenarios se sumaron animaciones suavísimas, fulminantes periodos de carga, una sofisticada iluminación, inteligente empleo del color... todos esos elementos se combinaron para dar forma a un juego que no solo era un gustazo de contemplar, sino que destacaba por su sofisticación técnica. Comparada con la baja resolución y los colores primarios de *Mario*, *Tomb Raider* era una obra maestra visual.

El tratamiento de Lara como protagonista del juego fue a la vez revolucionario y controvertido.

EL TRATAMIENTO DEL JUEGO DE LARA COMO PROTAGONISTA FUE REVOLUCIONARIO Y CONTROVERTIDO.

DATOS CLAVE

■ *Tomb Raider* dio un vuelco a las finanzas de Eidos. El año antes del lanzamiento, tenía pérdidas de 2'6 millones de dólares. Un año después, beneficios de 14'5 millones.

■ Nunca existió un código para desbloquear a una 'Lara desnuda', pero sí un parche para PC que aplicaba una piel desnuda sobre el modelo de Lara. Eidos amenazó a todas las webs que lo difundieron.

■ El juego se desarrolló originariamente con kits de Sega Saturn, pero donde finalmente encontraría el éxito fue en PlayStation. La primera entrega acabó siendo la única de Saturn.

Lara fue la primera heroína de acción de la historia del medio, y aunque se intentó tratar con seriedad al personaje, su apariencia hipersexualizada y sus chifladas proporciones pectorales se entendieron también como armas de marketing que acabaron resultando extremadamente exitosas. Lara se movía en una desconcertante tierra de nadie: era atrevida, inspiradora y feroz, pero corría por la jungla en shorts y una camiseta ridícula. La presencia de Lara llamó la atención de la industria *mainstream* con mucha más fuerza que anteriores mascotas de los videojuegos, ya que Lara no era solo para niños: Tomb Raider era un videojuego maduro, algo que el mercado de las consolas no había poseído con anterioridad.

Aún así, el personaje de Lara estaba admirablemente construido: Eidos podía haber lanzado al personaje a la cara del jugador al grito de '¡Acción y tías buenas!', pero optó por humanizarla de forma realista y empática. Lara era una millonaria que vivía una existencia de lujo y sin riesgos. Cuando su avión se estrella volviendo de unas vacaciones esquiando, Lara se convierte en una superviviente: su regreso a la civilización le aburre y se convierte en una trotamundos que busca tesoros.

Lo interesante es que Lara y el jugador vivían las mismas curvas de aprendizaje de forma simultánea, y esa herramienta es la que lleva a una identificación total entre jugador y personaje, favoreciendo la inmersión total en la aventura. Lara resultó ser una Nathan Drake anterior a Nathan Drake, la Indiana Jones de los videojuegos en términos tanto de legado como de *status* icónico. Y eso, por encima de cualquier otra cosa, es por lo que Lara permanece firmemente asentada en la conciencia colectiva de todo el medio.

ROMPE MOLDES

ARQUEOLOGÍA EN 10 PASOS SEGÚN TOMB RAIDER

POR SUERTE PARA TODOS, LARA CONCIBE LA ARQUEOLOGÍA COMO INDIANA JONES: POCA BIBLIOTECA Y MUCHO DARSE TROMPAZOS. AQUÍ, 10 LECCIONES SOBRE CÓMO HACERLO.



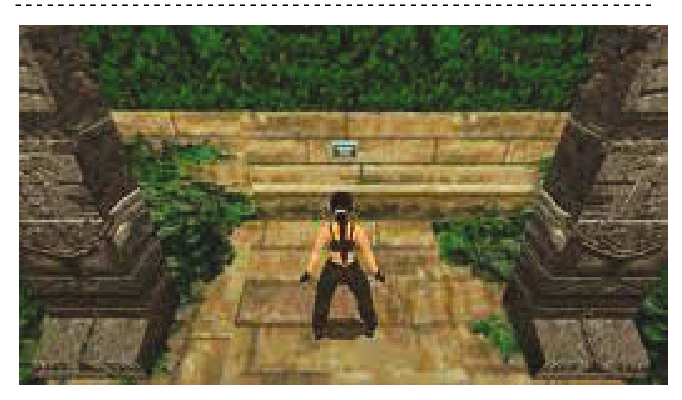
UN T-REX NO GANA A UN PAR DE REVÓLVERES (TOMB RAIDER [1996])

LARA NOS ENSEÑÓ que si te cruzas con un enorme tiranosaurio en plena jungla tropical y no hay escapatoria aparente... no hay que ponerse tenso. Saca un par de pistolones, vacía media docena de cargadores en la tripa del bicho, y todo arreglado. Eso sí, no dejes que se acerque demasiado.



ATIENDE A TU MAYORDOMO (TOMB RAIDER II)

WINSTON, EL LEAL mayordomo de Lara, sigue a la heroína allá donde vaya en su mansión. A veces se pone un poco pesado. Si quieres enfriarle los ánimos, métete en la cámara frigorífica, despístalo, sal pitando de ahí y enciérralo. No te sientas culpable: encontrará la forma de salir. Siempre lo hace.



UN ENTRENAMIENTO COMPLETO ES LA BASE DE TODO ARQUEÓLOGO DE ÉXITO (TOMB RAIDER II)

EL PRIMER *TOMB RAIDER* solo te dejaba explorar el interior de la no-demasiado-humilde mansión de Lara, pero la secuela descubría de dónde venían todas esas volteretas: la chica tiene un campo de entrenamiento en el jardín trasero. Qué tía.



EXPLOTAR ES MALO (TOMB RAIDER II)

DA UN PASO al frente, otro atrás, gira tres veces y salta hacia atrás. BOOM: Lara explota en una sanguinolenta verbena de extremidades que vuelan por la pantalla. Hemos intentado recrear esa secuencia en la vida real y es de una belleza surreal considerable. Pero empezamos a quedarnos sin redactores.



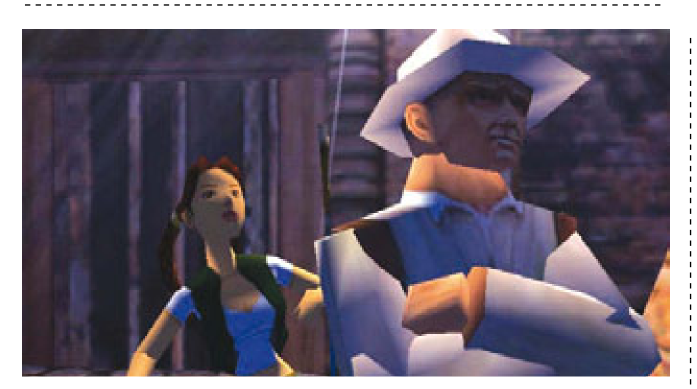
A VECES ES MEJOR QUEDARSE EN CASITA (TOMB RAIDER [2013])

■ DESPUÉS DE ACABAR la carrera, ¿te apetece tomarte un añito de descanso y dar una vuelta por el globo? Encontrarte a ti mismo, visitar ese país por el que siempre has suspirado... *Tomb Raider* nos enseña que los años sabáticos no siempre son buena idea, sobre todo si recalas en el Triángulo del Dragón.



EL METRO DE LONDRES ESTÁ LLENO DE GENTE RARITA (TOMB RAIDER III)

■ SE PUEDE DECIR que muchos medios han intentado indagar, por medio de historias de todo tipo acerca de qué habita bajo las concurridas calles de Londres, pero solo *Tomb Raider III* mandó a una Lara con traje sexy a enfrentarse a una tribu de trogloditas narcisistas en busca de la eterna juventud.



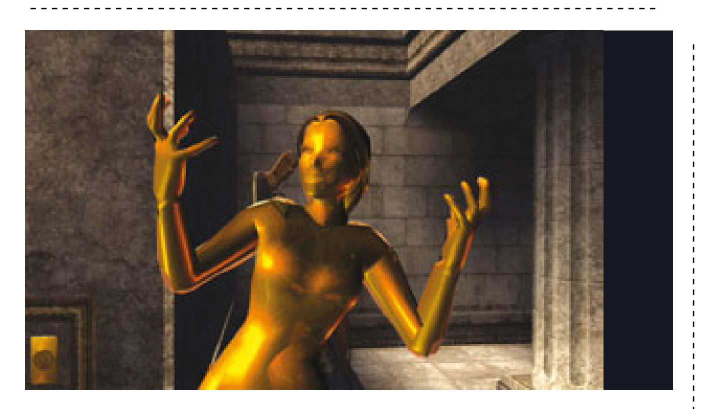
LAS JOVENCITAS EXPLORADORAS LLEVAN COLETAS (TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION)

■ CUANDO VEMOS UN flashback de una joven Lara en *The Last Revelation*, lleva coletas en vez de trenza. Ya vemos los razonamientos en Crystal Dynamics: "A ver, Mariano, tú que ves mucho porno, ¿cómo hacemos que Lara parezca más joven?"



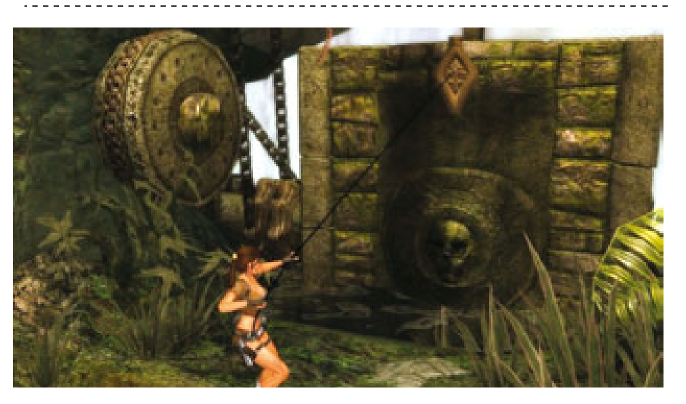
BAJO EL AGUA, NO SIEMPRE CONVIENE IR HACIA ARRIBA (TR II)

■ DESPUÉS DE DESNUDARSE delante de un monje tibetano, Lara se sumerge en busca de un submarino, solo para contemplar cómo un tiburón se zampa al piloto y ella tiene que encontrar aire en treinta segundos. La solución no es la más obvia: ir hacia arriba solo conduce a una muerte segura.



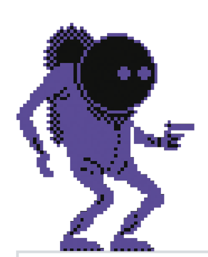
EL TOQUE DE MIDAS EXISTE (TOMB RAIDER ANNIVERSARY)

■ EXHIBIENDO UN DISEÑO de niveles que se cuenta entre lo mejor y más original de la serie, la mano de Midas es una trampa mortal muy interesante. Todos sabemos la maldición que aquejaba al rey griego: todo lo que tocaba se convertía en oro. Eso incluye a Lara.

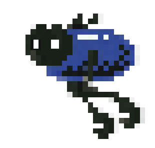


EL GANCHO ES TU MEJOR AMIGO (TOMB RAIDER: LEGEND)

■ PARA *TOMB RAIDER: Legend*, la tecnología había progresado lo suficiente como para permitir a Lara moverse con mucha más libertad. Como resultado, el gancho con cuerda le permitía correr por las paredes, alcanzar zonas inaccesibles y jugar con las físicas del juego para solucionar puzles y descubrir secretos.







RETRO

ENTREVISTA

THE PICKFORD BROTHERS

Con más de 25 años de experiencia, Ste y John Pickford han visto ya de todo. Han trabajado para ellos mismos y para otros, y en esta conversación nos detallan su carrera.

Su asociación nació casi por accidente. Ste quería arrancar una carrera de dibujante de comics, mientras que su hermano mayor John era un apasionado de los ordenadores de 8 bits y trabajaba duro para convertirse en programador. Pero cuando Ste entró a en el mismo estudio que John, y ambos vieron que trabajar para otros no les satisfacía, decidieron asociarse en octubre de 1986. Fue así como nació una de las parejas de hermanos más estables y duraderas de la industria, colaboradores en docenas de juegos como *Zub*, *Rasterscan*, *Plok* o *Magnetic Billiards*. Han trabajado para compañías como Rare, Software Creations y Binary Desig, y montado tres estudios (Zippo, Zed-Two y Zee-3). Y les queda cuerda para rato: participan en la organización de la TIGA y nos cuentan qué tienen pensado para el futuro.



Ste, empezaste tu carrera como dibujante de comics. ¿Qué te interesaba de la ilustración?

Ste Pickford: Me gustaba desde que era un niño, adoraba los tebeos. Empecé leyendo los típicos semanarios de humor británicos, y comics de DC como *Superman*. Luego me enganché a las reimpresiones en blanco y negro de Marvel UK de *Spider-Man*, *Hulk* y *Star Wars*. En mi adolescencia me interesaban más comics como *Warrior* y *La Cosa del Pantano* que los juegos de ordenador.

¿Cómo empezó tu relación con los videojuegos?

SP: Siempre quise trastear con el ordenador de John, y aprendía algo de programación cuando me prestaba su Spectrum o su Amstrad. Hice algunos dibujos con el ordenador usando un programa de ilustración que programó, pero no tenía más interés que ese.

¿Cuándo conseguiste tu primer ordenador, John, y qué te interesaba de ellos?

John Pickford: Me regalaron un ZX81 una Navidad. Por entonces, tener control de la imagen de la tele era alucinante (pienso en los juegos tipo Pong), así que programar un juego ya era cosa como de ciencia-ficción. No recuerdo haber querido hacer nada que no fueran mis propios juegos.

John, empezaste a trabajar en Binary Design y Ste te siguió poco después.

SP: A John lo contrataron como programador en el primer equipo que se creó. Yo entré para conseguir experiencia un año después.

JP: Era muy divertido, un trabajo duro y una gran experiencia de aprendizaje. Ya el primer día tuve que reunir valor para preguntarle al jefe, Mike Webb, una pregunta que revelaba que no sabía lenguaje ensamblador de Z80 como había asegurado. Por suerte, Mike es un buen

NO RECUERDO HABER QUERIDO HACER NADA QUE NO FUERAN JUEGOS



■ El shooter Zub fue creado para Mastertronic y fue el primer juego en el que Ste y John trabajaron juntos.

■ *Magnetic Billiards* es el juego reciente de los Pickford más elogiado. Fue nominado en los BAFTA en la categoría de Mobile & Handheld.

HABLA EL DESARROLLADOR

"De lo que más me arrepiento con respecto a los hermanos Pickford es de que nunca tuve el privilegio de trabajar directamente con ellos. Han estado en la industria desde que puedo recordar, y siempre los he admirado. No solo por su creatividad y estupendos juegos, sino también porque nunca han dejado de lado sus principios. Son el ejemplo de lo que representa ser un desarrollador independiente, y creo que muchos estudios podrían aprender un par de cosas de Ste y John. Los Pickford tienen talento, son creativos, apasionados con los videojuegos (y la propia industria), y encima tienen barba."

GARY BRACEY, ANTIGUO DIRECTOR DE DESARROLLO DE OCEAN SOFTWARE



A los hermanos les gustaban los personajes de diseño amable. Este estilo definió en buena medida sus juegos.

tío y un programador estupendo, y no le importó. Me ayudó en aquel momento y a partir de ahí todo fue bien. Quedé muy orgulloso de que mi versión del juego, *DeathWake* para Spectrum, fuera el primero en contemplarse. Llevó unas doce semanas, creo que no nos retrasamos ni una pizca sobre lo previsto.

SP: Me encantaba estar en Binary Design. Me pasaba todo el día trasteando con los píxeles, dibujando en la pantalla y abocetando pequeñas animaciones. El trabajo era muy interesante, había que resolver problemas continuamente, e inventar sistemas y procesos. Cuando las plataformas y el código se vuelven estables y no hay necesidad de inventar nada para hacer un juego, es entonces cuando pierdo el interés en los juegos.

¿A qué géneros os gustaba jugar?

SP: No había géneros muy estrictos por entonces, por eso en muchos sentidos los juegos eran más interesantes. Cada nuevo título (los buenos, al menos) estaba prácticamente inventando un nuevo género, o por lo menos inventando elementos de un género. Cualquier cosa que fuera buena me gustaba. Yo destacaría *Lords Of Midnight*, todo lo de Ultimate Games, los juegos para Spectrum de Hewson, los de Costa Panayi, *Elite*, *Tir Na Nog*... La lista es interminable.



No diga «raro», diga «los ochenta».

JP: Nunca he sido demasiado bueno con los juegos de habilidad, así que mis favoritos eran los que tenían elementos roleros. *Elite* es una de las elecciones más obvias, aunque creo que mi favorito era *Avalon* (y *Dragontorc*) de Steve Turner. Tenían una atmósfera alucinante. También recuerdo estar fascinado por *Tir Na Nog*, que tenía un punto mágico, aunque no recuerdo haber logrado resolver ni un puzle.

¿Cuándo descubristeis que los videojuegos podían ser lucrativos?

SP: Mientras estaba aún en el instituto trabajé en el port de *Ghosts'n Goblins* ayudando al programador del juego, Nigel Alderton. Creo que me pagó unos cincuenta libras, lo que me hizo sentir como un millonario. Pero me pagaron 5.500 al año cuando empecé a trabajar en 1986, algo increíble para un chico de 16 años. Mi plan original era trabajar en los videojuegos durante un año, y entonces pasarme a Bellas Artes y dirigir mi carrera hacia los comics, pero después de un par de meses ganando dinero, de ser capaz de comprar todo lo que me apetecía e ir al pub siempre que quería, de ninguna de las maneras iba a retroceder, así que seguí con los juegos.

¿Te fueron saliendo trabajos adicionales?

SP: Una vez empecé en Binary salían más oportunidades de trabajo, sí. English Software estaba cerca y mi jefe, David Whittaker, me presentó al dueño, Phil 'El inglés', como solíamos llamarlo. Phil me iba pasando pequeños trabajos como grafista que hacía por las tardes o los fines de semana, e iba ganando cien libras extras aquí y allá, así que sí, era bastante lucrativo para un adolescente.

El primer juego en el que colaborasteis fue *Zub*. ¿Cómo resultó lo de trabajar juntos?

SP: No recuerdo ninguna rivalidad especial, pero sí que es cierto que había sido raro que no coincidiéramos en ningún juego antes que en ese. Creo que para entonces ambos habíamos tenido experiencias en las que las cosas con el artista o el programador no habían ido tan bien como habría sido deseable. Con *Zub* sentíamos que ambos éramos buenos en nuestros cometidos y que algo positivo podía salir de ahí.

Y entonces fundáis Zippo Games. ¿Fue un gran salto pasar de diseñadores a propietarios de una compañía?

SP: Sí, todo empezó cuando entendimos que simplemente hacer un buen juego no era suficiente. Nos dimos cuenta de los métodos que la gente de las compañías tenían para explotar a los programadores, y lo delicada y frágil que era la posición de los creadores en el entorno de la industria de aquel entonces. Y de la actual también, en realidad.

¿Ese fue el método, entonces? Programadores y diseñadores con talento yendo por su lado...

SP: Creo que muchos de los grandes desarrolladores de 8 bits eran freelances, trabajaban para sí mismos o dirigían pequeños estudios. John y yo éramos solo empleados en un estudio, algo que en realidad era menos habitual que trabajar llevar un negocio. Así que yendo por nuestro lado tras dejar Binary Design, en realidad íbamos al revés.



John Pickford no programó *Feud*. Creado después de *Zub*, el papel de John fue el de diseñarlo para que otros lo programaran.

¿Con qué consolas os gustaba jugar y con cuáles trabajar?
SP: Creamos Zippo Games en parte porque queríamos trabajar con las tremendas nuevas máquinas de 16 bits, Atari ST y Amiga, así de que de ahí partía inicialmente nuestro interés. Cuando fuímos a ver a Rare nos hablaron de la NES y, en principio, no nos impresionó demasiado. Parecía un Commodore 64 con la potencia rebajada en algunos aspectos. Se nos antojó un paso atrás.

Fueron Tim y Chris Stamper quienes nos convirtieron en fans de la consola (y de Nintendo) demostrándonos hasta qué punto los juegos estaban más pulidos, mejor diseñados, libres de bugs y eran sencillamente más divertidos que los de Amiga y ST. Éramos escépticos, pero después de probar *Mario*, *Zelda*, *RC Pro-AM* y *Excitebike* entre otros, tuvimos que reconocer que estaban muy por delante de los que hacíamos nosotros.

También trabajasteis para Rare. ¿Qué juego destacaríais de los que hicisteis?
SP: Creo que *Solar Jetman* es probablemente lo mejor que hicimos en esa época. Yo tenía muchas esperanzas en que *Wizards And Warriors 3* sería algo especial, e hicimos un montón de trabajo de diseño del que llegué a estar muy orgulloso, pero dejé el estudio antes de acabar. Creo que el tramo final quedó un poco precipitado, así que no estoy seguro de que el resultado final acabara siendo el que yo buscaba.
JP: Trabajamos en el prototipo de hardware de recreativa de Rare, la placa Razz. Fue divertido, y el juego que hicimos, *Fleapit*, fue la base de *Plok* para SNES.

¿Por qué os pasasteis a Rare?
SP: Confiábamos en ellos por completo. No podíamos mantener nuestro estudio en funcionamiento con lo que nos pagaban, así que nos contrataron y se encargaron de nuestras obligaciones financieras a cambio de que hiciéramos juegos para ellos.

¿Sentisteis que perdíais algo de control?
SP: La actitud hacia nosotros cambió de la noche de la mañana, fue realmente raro. Cuando éramos un estudio separado, nos reuníamos con Chris and Tim, hablábamos de nuestros proyectos, de juegos en general y del estado de la industria. Desde el momento en el que nos convertimos en empleados las reuniones cesaron, y nos llegaban 'directivas' diciéndonos 'no se permite el uso de walkmans en las mesas' y otras reglas extrañas más relacionadas con política interna de la oficina que otra cosa. Todo se volvió horrible de golpe.

ME SIGUE ENCANTANDO EL PROCESO DE CREACIÓN DE JUEGOS, PERO AHORA ES MUY DURO VIVIR DE ELLOS

Trabajasteis para Software Creations. Para entonces ya erais programadores respetados.
SP: John y yo éramos conocidos en la escena de programación de Manchester, pero no creo que nuestra fama fuera mucho más allá. Nos contrató Creations para hacer su primer juego de SNES, *Equinox*. Es una pena lo que pasó con aquel proyecto, toda una oportunidad perdida.

¿Qué sucedió?
SP: Diseñamos un RPG completo, a medio camino entre un *Zelda* y un RPG propiamente dicho, como *Dragon Warrior*. Creamos ciudades y NCPs, montones de diálogos, chistes y misiones. El desarrollo comenzó a retrasarse dos o tres meses, cosa nada extraña teniendo en cuenta que estábamos habituándonos a una nueva plataforma, así que se tomó la brutal decisión de eliminar todo el componente rolero del juego, a pesar de que había sido ya diseñado, escrito, traducido y estaba preparado para ser implementado. Cada entrada de una ciudad en el mapa se convirtió en la entrada a una mazmorra. Desaparecieron los NPCs y los puzles y tuvimos que arreglarlo todo de forma un poco chapucera. Una auténtica masacre debido a ese retraso de apenas tres meses.



■ El puzle *Wetrix* fue el primer juego diseñado por los Pickford paa su estudio Zed Two.

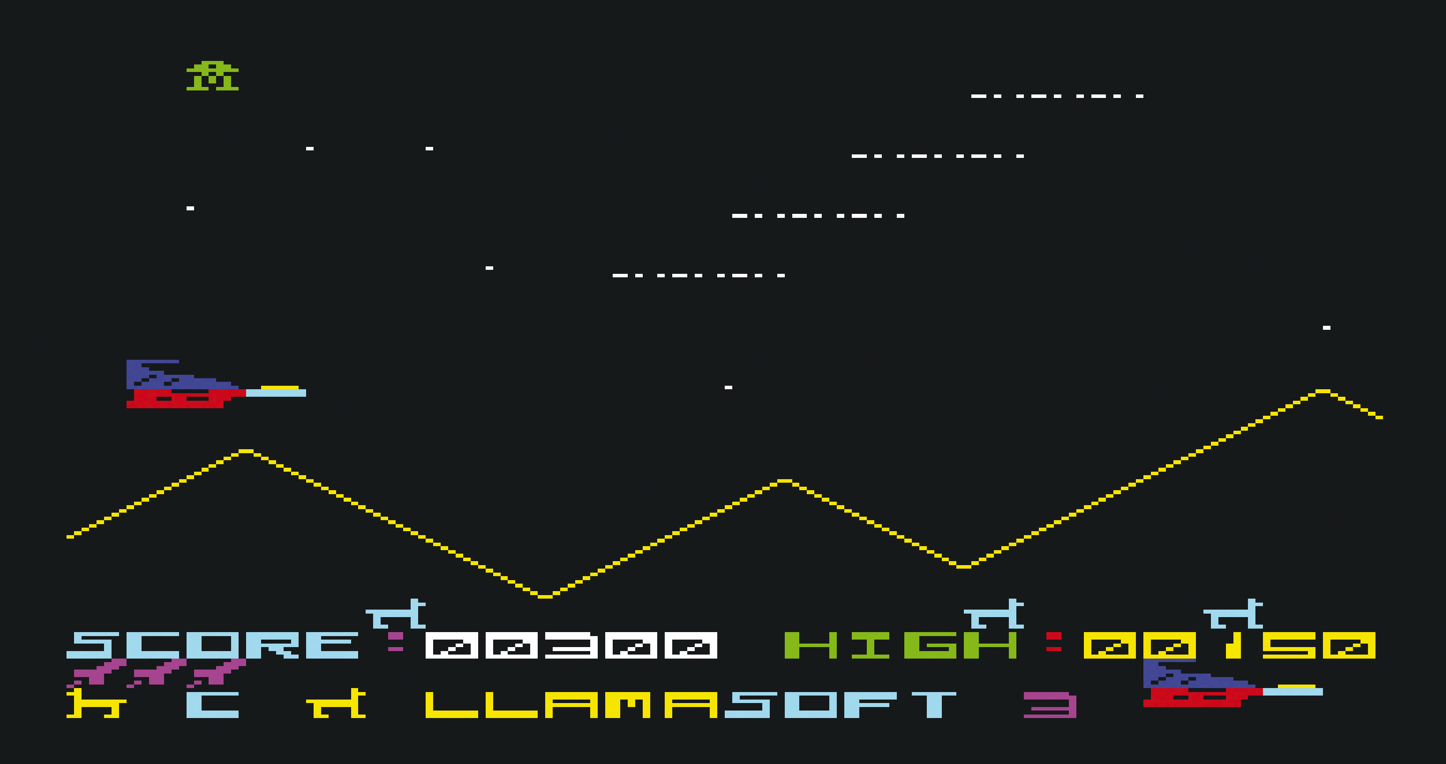
Este nuevo RPG aún siguió sufriendo retrasos, ¿no?
SP: Un problema con la aprobación de Nintendo relacionado con las 3D isométricas, prioridades de sprites y un bug en el hardware de SNES hicieron que el juego fuera paralizado por Nintendo durante más de un año después de ser enviado. Así que al final podríamos haber hecho el RPG completo sin que hubiera afectado a las fechas. Lo que hace que todo fuera una pena es que si el juego hubiera salido como estaba previsto habría sido la primera franquicia rolera de Sony. Todo esto sucedió antes de Playstation. Cuando hubiera llegado Playstation, nosotros hubiéramos sido los encargados de hacer los RPG first-party de Sony. Nuestra suerte típica.

¿Por qué dejasteis SC para fundar Zed 2?
SP: Queríamos crear un pequeño equipo centrado en hacer buenos juegos, una dirección distinta de la que estaba tomando Creations. Hacían conversiones de *FIFA* para EA y ese tipo de cosas. Intentamos formar un grupo dentro de Creations, pero no estaban muy interesados, así que los acabamos dejando para establecernos por nuestra cuenta. Fue un poco la misma razón por la que dejamos Binary Design y formar Zippo.

En Zippo trabajasteis en 8 y 16 bits. ¿Qué tal os fue?
SP: Cuando hicimos *Wetrix* aún era posible para un pequeño estudio hacer juegos para consolas, antes de que eso se convirtiera en territorio vedado. Solo en los últimos años, con los juegos descargables, la situación ha cambiado parcialmente.

¿Por qué creéis que el reciente *Magnetic Billiards* ha funcionado tan bien?
SP: ¡No ha sido para tanto! *Magnetic Billiards* ha sido bien recibido por público y por la crítica, pero está lejos de ser un éxito. Casi yo diría que al contrario, de hecho…





LA GUÍA RETRO DE… LLAMASOFT

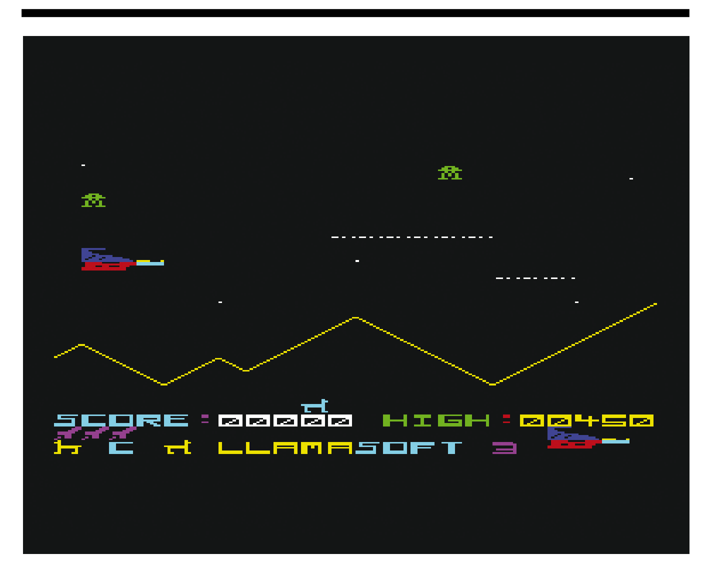
TxK reaviva el interés por el legendario Jeff Minter, así que aprovechamos para revisar su impresionante carrera y sus grandes juegos clásicos







JEFF MINTER ES Llamasoft. Después de unos cuantos juegos para Commodore Pet y ZX80, fundó Llamasoft in 1982 y ha trabajado incansablemente en una sensacional ristra de juegos desde entonces. Sin miedo a ir contra toda moda o lógica, es visto por unos como un rebelde, por otros como un hippy, y por otros como 'el tío ese al que le gustan las ovejas' (el refugio galés de Minter es el hogar de muchos de sus amigos cuadrúpedos, como ovejas y llamas). Conocido afectuosamente como Yak por la base más hardcore de sus fans, su devoción por los pegatiros estrafalarios y el diseño de mecánicas del espacio exterior le ha colocado bajo el radar de la mayoría de los jugadores. Pero en 32 años, hay mucho de lo que hablar. Muchísimo.



ANDES ATTACK 1982

PLATAFORMAS: VIC 20, ATARI ST

Jocosamente descrito por el propio Minter como un juego "mierdero" en una entrevista, *Andes Attack* fue el primer juego comercial de Llamasoft. Es un clon desvergonzado de *Defender*, venido a menos por culpa del hardware. Siendo un juego de Minter, te vas a ver rescatando llamas en vez de humanos, pero es el único aspecto en el que este mediocre pirateo difiere del clásico. Hubo remake para Atari ST.





ABDUCTOR 1982

PLATAFORMA: VIC 20

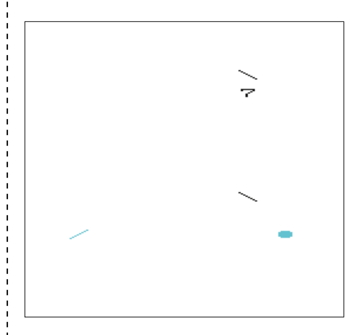
Otro típico pegatiros de Minter, que funciona como un cruce entre *Defender* y *Galaxians*. Se juega en una sola pantalla, con olas incesantes de enemigos extremadamente rápidos que intentan llevarse a los seis humanos que tú proteges. Y así en un bucle eterno hasta que los seis desgraciados son abducidos. El concepto de partida tiene su gracia, pero demasiado a menudo el juego hace trampa y los alienígenas se materializarán frente a ti, haciendo que pierdas vidas a velocidad de espanto. Aún así, es divertido y funciona a la perfección por su inmediatez.



BLITZKRIEG 1982

PLATAFORMAS: VIC 20

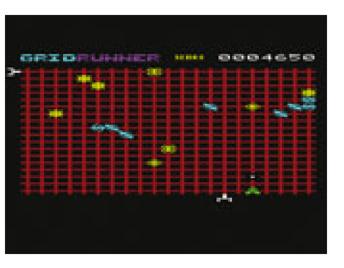
Conocido originariamente como *Bomb Buenos Aires!*, este juego trató el tema de la Guerra de las Malvinas cuando era actualidad. Llegó a salir en los diarios de la época y Llamasoft recibió abundantes quejas por su falta de sensibilidad. El juego en sí es un decente clon de *City Bomber* que concluía con los inequívocos compases, en caso de triunfar, de *Rule Britannia*. Minter puso banderas argentinas en los edificios, para que no cupieran dudas.



DEFLEX 1982

PLATAFORMAS: VARIAS

Minter deja de lado los shooters y crea un frenético juego de habilidad donde tienes que hacer rebotar una pelota por la pantalla usando bates. Tienes que dirigir la pelota hacia los números que aparecen en pantalla, pero usar demasiados bates penaliza. Divertido y muy loco.





GRIDRUNNER 1982

PLATAFORMAS: VARIAS

Fue el primer éxito de Minter, y es sencillo ver por qué. Como en sus mejores juegos, está basado en un arcade clásico (en este caso, *Centipede*), pero Minter le suma una buena cantidad de inteligentes trucos para actualizarlo. El juego se desarrolla en una gran cuadrícula, con fusiles láser que lo patrullan por los bordes. A diferencia de lo que sucede en *Centipede*, disparar a la oruga genera bombas que explotan al cabo de unos instantes. Entre eso y los incansables lasers de los laterales, el resultado es un pegatiros perfecto para los adictos a mejorar puntuaciones. Curiosamente, el discreto Vic 20 tiene una de las mejores versiones del juego gracias a una mecánica más pulida que la de C64.



MATRIX 1982

PLATAFORMAS: VARIAS

La chiflada secuela de *Gridrunner* se atreve a mejorar el original: la cuadrícula se mueve, los fragmentos de oruga se mueven en diagonal y entran en juego los deflectores, que hacen rebotar los proyectiles. Y como colofón, el chivato, una pequeña bestia que patrulla la zona superior del terreno y avisa a los lasers dónde te escondes si permaneces quieto mucho tiempo. Uno de los mejores juegos de Minter.

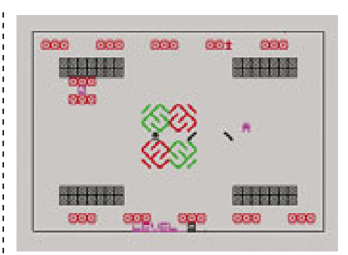
> "CONFÍA EN MINTER SI HAY QUE COGER ALGO MUNDANO Y CONVERTIRLO EN UN EXCELENTE Y FRENÉTICO ARCADE"



ROX III 1982

PLATAFORMAS: VIC 20, SPECTRUM

Una actualización de un juego pre-Llamasoft que funciona como una interesante variación de *Missile Command* donde hay que disparar a asteroides. Solo se pueden lanzar misiles de uno en uno, pero existe la posibilidad de anularlos si no han sobrepasado el campo de fuerza. Conforme avanza el juego, el escudo va estando más arriba, lo que altera la mecánica. Una curiosidad, pero sin la magia minteriana.



SUPER DEFLEX 1982

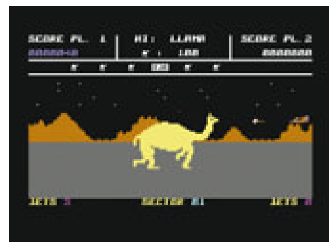
PLATAF.: ZX SPECTRUM

Esta secuela de *Deflex* no es tan divertida como el original, pero incluye llamas gigantes, así que algo es algo. Es más lenta que la versión de Vic 20, por lo que es mucho menos frenética, pero los últimos niveles son ciertamente peliagudos, con múltiples peligros a evitar. Ah, y además las pantallas de Game Over tienen adaptaciones bien chulas de las bandas sonoras de *Superman* y *Battlestar Galactica*.

ATTACK OF THE MUTANT CAMELS 1983

PLATAF.: ATARI 8-BIT, C64

Uno de los juegos más recordados de Minter es esta fantástica variación de *Defender* que toma prestados elementos de *The Empire Strikes Back* de Atari 2600. Solo que aquí hay camellos gigantes. Rápido, furioso y muy divertido, es una buena muestra del humor de Minter y su devoción por los cuadrúpedos absurdos.



HEADBANGERS HEAVEN 1983

PLATAF.: ZX SPECTRUM

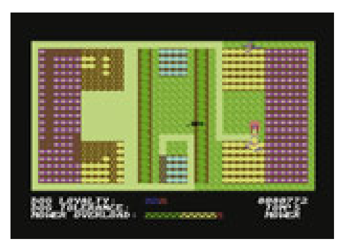
Corretea por la pantalla recogiendo dinero y esquivando martillos que caen del cielo. Si alguno te golpea en la cabeza pierdes una vida, aunque se multiplicar la puntuación y se salva la testa si te anticipas al choque (con un máximo de once). Hay martillos que incluyen aspirinas, lo que ayuda a que baje el dolor. Tremendo todo.



HOVER BOVVER 1983

PLATAF.: ATARI 8-BIT, C64

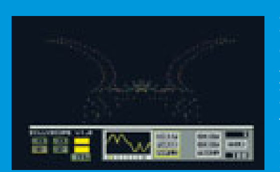
Confía en Minter si hay que agarrar algo mundano, como cortar el césped, y convertirlo en un excelente y frenético arcade. Después de robar el cortacésped de tus vecinos, deberás usarlo en el jardín de tu madre lo más rápidamente posible para que no te pille el vecino y su malencarado perro. Niveles bien diseñados, ambiente netamente británico, y sentido del humor marca de la casa, sumado a los característicos gráficos del diseñador y unos controles estupendos.



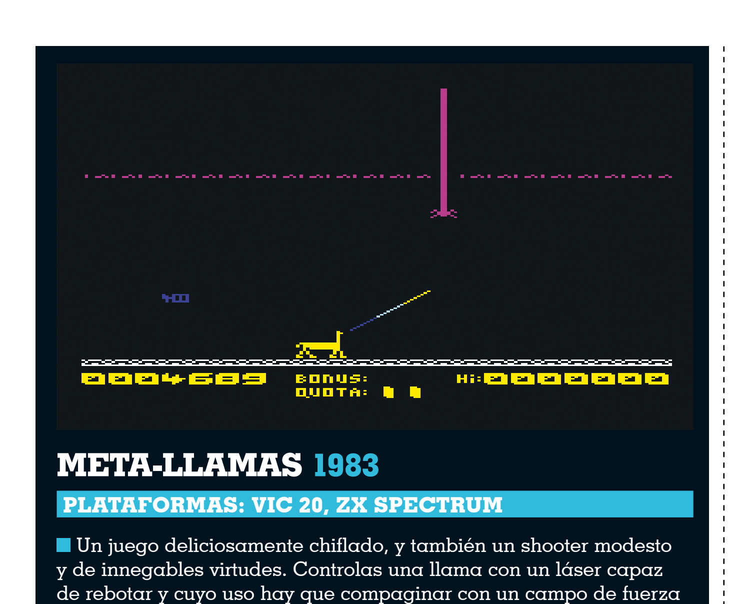


FLIPA EN COLORES

Además de por su amor por los ungulados, los shooters y la psicodelia, Jeff Minter también es conocido por sus revolucionarios sintetizadores de luz.



La primera aplicación de este tipo que hizo fue *Psychedelia*, lanzada para unos cuantos sistemas de 8 bits. Recuerda que para gestarlo fumó de todo y escuchó mucho Pink Floyd, y se refiere a su creación como 'algo que me cambió la vida'. El color llegó un año después, cuando programó *Trip-A-Tron* en 1987. El talento de Minter para este tipo de programas parecía obvio, y por ello trabajó en proyectos como VLM-1 para el Atari Jaguar CD-ROM y VLM-2 para el Nuon de Toshiba. VLM-3, pensado para Unity, nunca llegó a ver la luz, pero dio pie a Neon, usado en Xbox 360. Es irónico que el programa más extendido de Minter sea uno cuyos usuarios, posiblemente, desconocen la carrera indie del autor.



META-LLAMAS 1983

PLATAFORMAS: VIC 20, ZX SPECTRUM

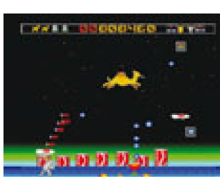
Un juego deliciosamente chiflado, y también un shooter modesto y de innegables virtudes. Controlas una llama con un láser capaz de rebotar y cuyo uso hay que compaginar con un campo de fuerza que hace que los rayos enemigos reboten. De la parte superior de la pantalla descienden arañas que hay que eliminar lo más rápido posible. Rápido y frenético, es un juegecillo que merece remake ya.

REVENGE OF THE MUTANT CAMELS 1983

PLATAFORMAS: VARIAS

Quizás el mejor juego que te pone al control de un mortífero camello asesino. Minter tornó los papeles en esta secuela, permitiendo al jugador pisotear unos escenarios surreales y disparar lasers que provocan la devastación allí donde impactan. Permite el juego cooperativo o solicitar ayuda a la IA. La versión de Amiga está muy bien considerada, pero en cuanto a C64, hay opiniones de todo tipo.





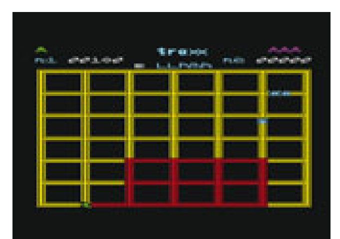




TRAXX 1983

PLATAFORMAS: VIC 20, ZX SPECTRUM

Amidar es un juego estupendo, pero este clon de Minter está muy por debajo de sus logros habituales. Su mayor problema es un control poco fiable, que hace que girar a tiempo sea complicado. Tampoco ayuda tener una de las bandas sonoras más molestas de la historia del medio. Solo para fans fatales.



HELLGATE 1984

PLATAF.: VIC 20, C16, C64

El título de este juego es indiscutiblemente apto para su infernal desarrollo. Cuatro luchadores en el campo de batalla son controlados a la vez: arriba y abajo mueven los luchadores laterales, e izquierda y derecha el superior e inferior. Deben trabajar en equipo para defenderse de locas oleadas de naves. Solo para masoquistas.



SHEEP IN SPACE 1984

PLATAFORMA: C64

Teniendo en cuenta su devoción por las ovejas, era inevitable que Minter acabara haciendo un juego con algún bovino. En realidad es otro clon de *Defender*, pero está lleno de detalles adorables. Los campos gravitacionales afectan a tus disparos dependiendo de donde estés, mientras que tu oveja puede pastar para reducir el hambre (cuidado con pasarse). Tu perspectiva sobre las ovejas cambiará.







BATALYX 1984

PLATAFORMA: C64

Una muy infravalorada recopilación de minijuegos que posiblemente resultaron demasiado confusos en su día. Desde luego, no es el juego más accesible del mundo, pero la cantidad de imaginación y esfuerzo invertidos en cada prueba (de las que se puede salir en cualquier momento) es digna de elogio. En un momento estás jugando a un FPS dando vida a un camello y al siguiente eres un pastor que anda por el techo. Minter puro.

MAMA LLAMA 1985

PLATAFORMA: C64

«Ambicioso» es el adjetivo más amable que le podemos adjudicar a este decepcionante juego. «Tostonazo» sería otro. Aunque gráficos y sonido son estupendos, la mecánica de juego es extremadamente confusa. Tienes que proteger a una llama y sus dos retoños de incesantes oleadas de enemigos, pero no termina de estar claro cómo hacerlo. El resultado es un follón indescifrable (pero de buen aspecto).

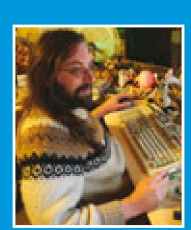




IRIDIS ALPHA 1986

PLATAFORMAS: C64

Este sí que sí. *Iridis Alpha* es otro *tour de force* gráfico con profundas influencias de *Defender*. Se puede controlar a dos personajes alternativamente (uno anda, otro vuela), y también hay superficies de planetas gemelos y útiles portales teletransportadores. Todo transcurre a un ritmo demencialmente suave, aunque la mecánica es tan críptica como suele ser habitual en los juegos del barbas. Muy recomendable.



DETRÁS DE LOS NIVELES

Entrevista: CÓMO SE HIZO «TXK»

El mismísimo Minter nos desvela algunos secretos de su juego

¿Por qué elegiste Vita para *TxK*?

Puedes culpar a Shahid Ahmad de Sony (y a Gaz Liddon por ponernos en contacto). Shahid tiene la misión de llevar la mayor cantidad posible de contenido indie a Playstation, y me preguntó si estaría interesado en desarrollar un juego para Vita. Siempre me ha gustado la consola, y pensé que sería divertido desarrollar para ella, sobre todo después de tanto tiempo en iOS. Pensé que un juego como *T2K* luciría espectacular en la estupenda pantalla de Vita, y que sería algo que podía hacer en un par de meses, así que sugerí hacer *TxK*. No me equivocaba: se juega estupendamente en Vita.

Es la reformulación de *Tempest* más sofisticada que has hecho hasta ahora. ¿Qué te hace volver tan a menudo al original?

Me gusta su estética abstracta. La máquina de *Tempest* es uno de los juegos de vectores de color más bonitos que se han programado. La mecánica no es tan buena como los grandes logros de Eugene Jarvis, pero sigue siendo un shooter rápido y desafiante. Aunque su mecánica es sencilla, está muy equilibrada, y el controlador proporciona una sensación única.

¿Cómo preparaste la soberbia banda sonora?

La hizo entera gente del foro Yakyak. Posteé allí sobre el proyecto y pedí contribuciones "al estilo de *T2K*", así que los temas que se oyen son los que compusieron entonces los músicos del foro. Fue muy interesante escuchar las reinterpretaciones que la gente hizo del estilo *T2K*. Gracias a ellos el juego suena tan bien.

¿En qué se diferencian las políticas de Sony y Microsoft en cuanto a los juegos digitales?

La gente de Sony ha ayudado en todo lo que han podido. Siempre hay algo de papeleo y los inevitables pasos adelante y atrás en las reuniones, pero han hecho todo lo posible para que las cosas fueran sencillas. Solo tenemos una experiencia con MS, pero fue hace años, no sé cómo será XBLA ahora. Sony también se ha portado muy bien promocionando el juego, la verdad es que en ese sentido no podíamos estar más contentos.

Has rebajado mucho tus "minterismos". ¿Ha sido intencionado?

Quería hacer algo lo más accesible posible, y teniendo en cuenta lo bien que se ven las cosas en la pantalla de Vita, no había necesidad de propasarnos con la psicodelia. El estilo que acabó resultando es el apropiado, creo yo. Aún hay mucho Minter ahí, pero está más focalizado en la mecánica que en los efectos gráficos.

Llevas treinta años creando juegos. ¿Cuál es el secreto de tu éxito?

No sé si deberías llamarlo "éxito" teniendo en cuenta que nunca he ganado cantidades locas de dinero, y mi hermano, que se dedica a cazar ratas, gana mucho más y está yéndose continuamente de vacaciones. Pero estoy contento de poder hacer lo que más me gusta y poder permanecer fiel al principio de solo crear y programar juegos a los que yo mismo jugaría.



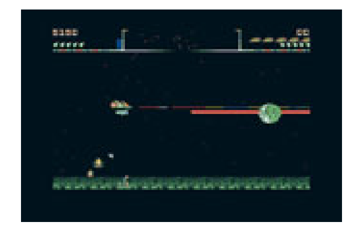


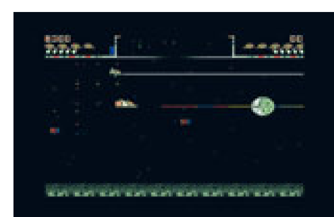


SUPER GRIDRUNNER

PLATAFORMAS: ATARI ST, AMIGA

■ Minter continuó refinando uno de sus juegos más populares, actualizando su mecánica para 16 bits. Aunque Minter prefiere *GR++*, este es un pegatiros igualmente refinado. Se controla estupendamente con ratón, y las novedades jugables están en la posibilidad de ligar o separar el morro de la nave (que es indestructible) para combatir las sucesivas oleadas de enemigos. Una gran idea la de poder usar la propia nave como escudo.

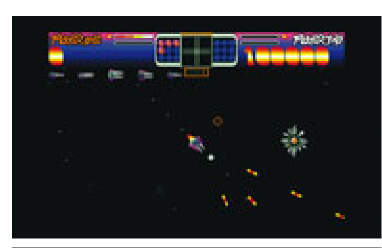




DEFENDER 2 1990

PLATAFORMAS: ATARI ST, AMIGA

■ Creado originariamente para Atari UK, se trata de una obvia actualización del *Defender* de Eugene Jarvis, e incluye también el clásico arcade de 1980 y su secuela, *Stargate*. Aunque el control con ratón es un poco complicado al principio, con algo de práctica acaba revelándose como sorprendentemente idóneo para el ritmo frenético del juego. Estupenda banda sonora y power-ups locos, al estilo Minter.





PHOTON STORM 1990

PLATAF.: ATARI ST, AMIGA

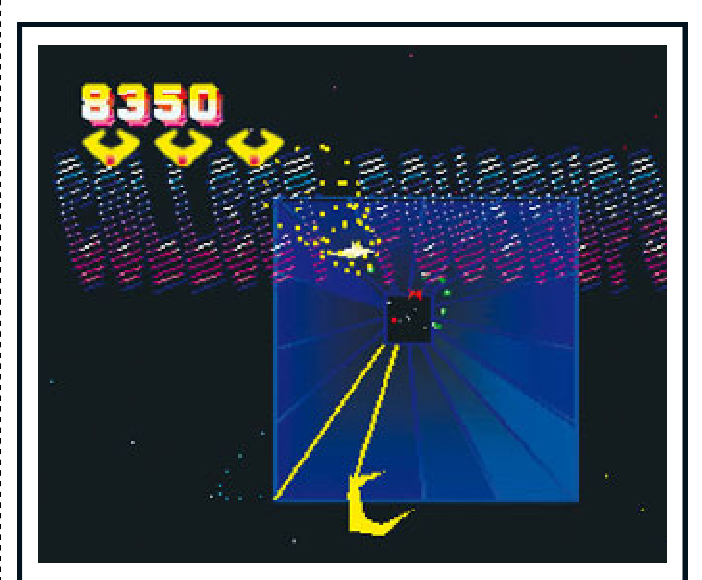
■ Otro refrito minteriano de una recreativa clásica, en este caso *Sinistar*. De nuevo tenemos controles con ratón asombrosamente adecuados, pero esta vez la mecánica es bastante floja y perezosa: solo hay que recoger unas piezas perdidas y volver a la nave nodriza, una y otra vez. No es un mal juego, pero está muy por debajo del nivel al que acostumbra Minter.



LLAMATRON 1991

PLATAFORMAS: ATARI ST, AMIGA, PC

■ Clon de *Robotron* enfermizamente adictivo, que te pone en las pezuñas de una llama que, cómo no, escupe lasers. Para imitar el sistema de control de dos sticks del original, Minter creó un sistema para fijar dirección que exige mantener pulsado el disparo a la hora de apuntar. No es tan elegante como el juego original, pero funciona extremadamente bien. El desarrollo es frenético, y a la llama se enfrentan ovejas, sprites robados de juegos clásicos, latas de refresco, plantas de marihuana y todo tipo de sampleados locos.



TEMPEST 2000 1994

PLATAFORMAS: VARIAS

■ Minter es un gran fan de *Tempest*, de Dave Theurer, así que aprovechó la oportunidad de adaptarlo para la infausta Jaguar de Atari. El resultado es una asombrosa puesta al día, con gráficos maravillosamente lisérgicos, una banda sonora alucinante, una mecánica perfecta y ajustadísima, y la posibilidad de salir del área de juego. Está considerado el mejor juego de la consola, y hubo versiones posteriores para PlayStation, PC y Saturn.



DEFENDER 2000 1995

PLATAFORMAS: JAGUAR

Desafortunadamente, la siguiente actualización de Minter de un clásico de Atari no fue tan buena. Muchos la consideran una joya infravalorada, pero apostamos a que solo un usuario de Jaguar diría eso. Controles impracticables, gráficos horribles y una nave que, te pongas como te pongas, es demasiado grande (consecuencia: muertes a porrillo)... si tienes que elegir, quédate con *Defender Plus*.

SPACE GIRAFFE 2007

PLATAFORMAS: XBOX 360, PC

Tras la muerte de Unity en la Gamecube de Nintendo, Minter trabajó para Microsoft creando su estupendo visualizador de canciones y este clásico sobre el que los escribas no se ponen de acuerdo. Estéticamente es muy similar a *Tempest 2000*, pero se juega muy distinto, ya que hay muchos más enemigos, que pueden lanzarse fuera de la zona de juego (lo que se conoce como bulling), y existe la opción de transformar las balas en puntos después de cada nivel. Es algo inaccesible por los múltiples minterismos que despliega y su barroquismo visual, pero no deja de ser un pegatiros muy potente. Eso sí, raro como un perro verde.



MINOTAUR RESCUE 2011

PLATAFORMAS: iOS

Este fue el primero de los juegos de Minter para el Minotaur Project, juegos diseñados como clásicos de vieja escuela, pero en formato iOS. Este es un divertido refrito de *Asteroids* y *Spacewar* que incluye todos los efectos de partículas y gráficos psicodélicos marca de la casa. Bien adaptado al control táctil y con multijugador.



"ES ALGO INACCESIBLE POR LOS MÚLTIPLES MINTERISMOS QUE DESPLIEGA Y SU BARROQUISMO VISUAL"

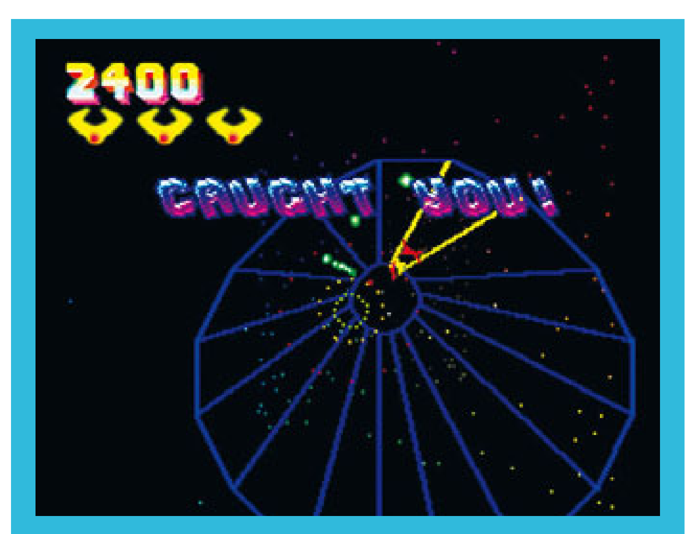




GOATUP 2011

PLATAFORMAS: iOS

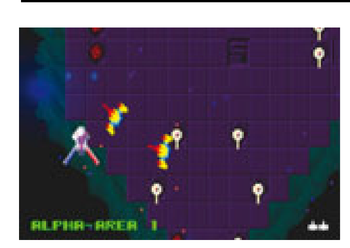
La segunda aportación de Minter al Minotaur Project fue el primer juego de plataformas de Llamasoft, que aglutina elementos del ya clásico *Doodle Jump*. Cada plataforma está cubierta de hierba, y tienes que hacer que tu cabra vaya saltando por todas. Por supuesto, hay enemigos, y estos pueden ser abatidos a latigazos. Otra extravagancia de Minter que funciona como una arrebatadora carta de amor a los clásicos de 8 bits.



MALAS ELECCIONES

Apoyando a la oveja incorrecta

■ Pese a una carrera extremadamente prolífica, Minter no ha tenido demasiada suerte con determinadas elecciones, lanzando juegos en consolas que han acabado estrellándose. *Tempest 2000* es el caso clásico: se considera uno de los mejores juegos de la Jaguar, pero casi nadie tiene la consola. Tampoco prosperó el famoso Project Unity, que nunca llegó a materializarse en GameCube. *Tempest 3000* es una excelente secuela de *Tempest 2000*, pero nadie lo jugó porque salió para Nuon. ¿No recuerdas la Nuon? Tranquilo: ni tú ni nadie. También trabajó en juegos para la Lynx y la Panther que no llegaron a ver la luz del día. El culmen llegó con el multisistema Konix, que prometía revolucionar el hardware doméstico. Minter se involucró en su creación y en su catálogo. Por desgracia, el invento no funcionó: los planes de Konix eran demasiado ambiciosos y la empresa quebró. Aún hoy, el caso Konix es recordado como uno de los mayores '¿y si...?' de la historia del sector.



SUPER OX WARS 2012

PLATAFORMAS: iOS

■ *Super Ox Wars* es el primer shooter vertical de Minter, con guiños a *Star Force* y *Mega Force*, a los que adorna con una simpática mecánica de polaridades: recoger objetos de la misma polaridad (roja o azul) incrementa tu energía y vidas. Una buena idea que, como todos los juegos de Minter para iOS se juega bien tanto con controles táctiles como con iCade.



TXK 2014

PLATAFORMAS: PS VITA

■ El debut de Jeff Minter en Vita es quizás el mejor juego que ha programado hasta la fecha. Es una versión de *Tempest* increíblemente refinada, con una maravillosa curva de dificultad, estupendo diseño de niveles y extraordinaria banda sonora. El mejor shooter de este tipo que hemos probado, mejor incluso que el original de Dave Theurer que lo inspira. Esperemos que esta vez no se le resista el éxito.

Y EL RESTO...

Todos los demás juegos de Llamasoft.

Rat Man 1982
PLATAFORMAS: VIC 20



Laserzone 1983
PLATAFORMAS: VARIAS

Rox 64 1983
PLATAFORMAS: C64

Yak's Progress 1984
PLATAFORMAS: 1985

Ancipital 1984
PLATAF.: C64, ZX SPECTRUM

Voidrunner 1987
PLATAFORMAS: C16, C64

Revenge Of The Mutant Camels 2 1987
PLATAFORMAS: ATARI ST



Hardcore 1992
PLATAFORMAS: ATARI ST

Llamazap 1995
PLATAFORMAS: ATARI FALCON

Tempest 3000 2000
PLATAFORMAS: NUON

Deflex 2002
PLATAFORMAS: POCKET PC

Hover Bovver 2: Grand Theft Flymo 2002
PLATAFORMAS: POCKET PC

Gridrunner ++ 2002

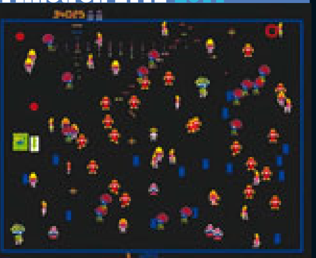


PLATAFORMAS: Mac, PC

Space Invaders Extreme 2009
PLATAFORMAS: XBOX 360

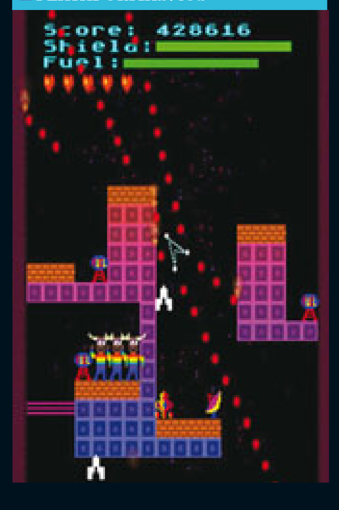
Gridrunner Revolution 2009
PLATAFORMAS: PC

Minotron 2112 2011



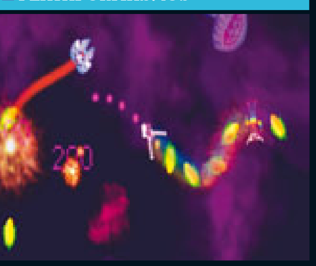
PLATAFORMAS: iOS

Caverns Of Minos 2012
PLATAFORMAS: iOS



Gridrunner iOS 2012
PLATAFORMAS: iOS

Five A Day 2012
PLATAFORMAS: iOS



Deflex 2013
PLATAFORMAS: iOS

GoatUp 2 2013
PLATAFORMAS: iOS

ESENCIALES

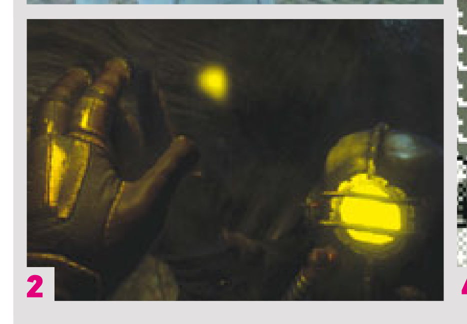
10 PROTAGONISTAS QUE NO HABLAN

Los protagonistas mudos son un tópico del videojuego, un intento de que el jugador se sienta representado sin intermediarios y que, bueno, siempre ha resultado raro. Eso no significa que no haya grandes personajes que no digan ni mu en todo el juego o que no se les tenga un espacial cariño por ello. Sin orden en concreto, aquí tenéis diez. Cuidado, spoilers.



1

3



2



4



5

Gordon Freeman
Aparece en: Half Life

1 El correveidile más famoso de los videojuegos, Gordon Freeman, es a menudo un ejemplo de "hombre de pocas palabras", según sus compañeros. Así pasa, todo el mundo habla por él y le ningunean, mandándole a misiones catastróficas y a combatir una invasión armado solamente con una palanca y un traje especial. Lo mejor de todo es que el pobre Freeman es un físico teórico cuyo entrenamiento militar se reduce a unas cuantas clases prácticas. Eso no evita que acabe siempre triunfando y que sea idolatrado como un símbolo de una revolución sobre la que él, bueno, no se ha pronunciado nunca.

Subject Delta
Aparece en: BioShock 2

2 A diferencia de su predecesor, Jack Ryan de *BioShock*, Project Delta no tiene ni una sola línea de diálogo en todo el juego. Mejor, así no se estropea ese mito moderno que es el Big Daddy, pues Delta fue 'injertado' en el susodicho traje y sus cuerdas vocales fueron modificadas irreparablemente. Delta tiene una razón narrativa para su silencio pero también de desarrollo: 2K nunca quiso revelar el auténtico nombre del sujeto para que el jugador se viera ligado de una manera especial al protagonista y que fueran ellos quienes se sintieran dentro del cuerpo del Big Daddy. Pues fale, pues me alegro.

The New Kid
Aparece en: South Park: The Stick Of Truth

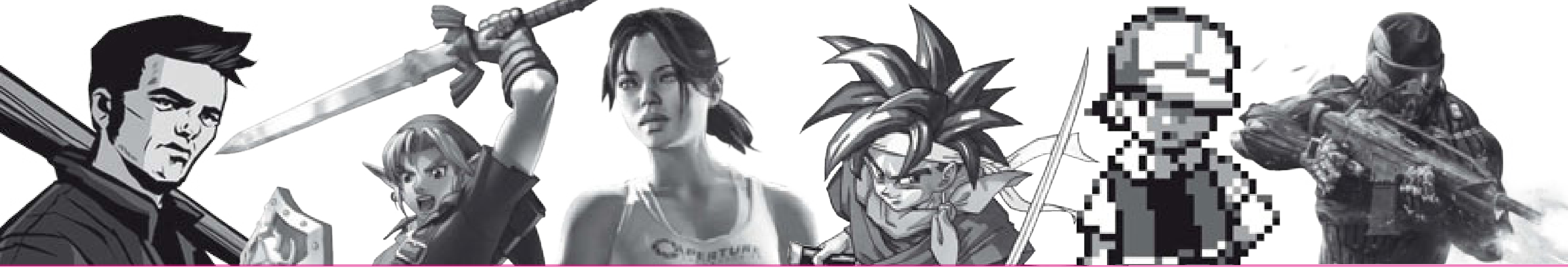
3 Es propio de *South Park*, de Trey y de Matt, mofarse de las convenciones establecidas, y el protagonista mudo no iba a ser menos. En lugar de hacer del Gilipollas un personaje pasivo y aburrido, lo convirtieron en una pulsión caótica del pueblo gracias a su habilidad para hacer nuevos amigos y tirarse pedos. Y todo ello, sin decir ni una sola palabra a pesar de la insistencia de todos los personajes, de los cameos de famosos y de tus propios padres. El protagonista mudo, como bien indica *The Stick of Truth*, se ha convertido ya un chiste dentro de las mil veces repetidas ideas de muchos videojuegos.

Red
Aparece en: Pokémon Rojo

4 Si escogemos a Rojo es porque es el primero de los tropecientos protagonistas mudos de la saga *Pokémon* y porque solo él aparece de nuevo en otro juego, en *Oro/ Plata* y sigue sin decir una sola palabra. Tres puntos suspensivos y se pone a pelear contigo. Cualquiera diría que el tipo es un psicópata que viaja por todo el mundo y usa animales salvajes para robar dinero a niños y entrenadores profesionales por igual. Ciertamente, el encuentro con él en el Monte Plateado es uno de los momentos más brillantes de toda la saga *Pokémon*, sobre todo tras el genial homenaje que hizo Twitch Plays Pokémon.

Claude
Aparece en: Grand Theft Auto III

5 El primer *GTA* en 3D fue el primer juego de mundo abierto ambientado en una ciudad moderna, pero Claude, su protagonista mudo, imponía ciertas restricciones a nivel narrativo. Rockstar dijo que hacer cinemáticas con captura de movimiento era algo que no se había hecho antes, pero que hacer que el protagonista interactuara en ellas habría sido muy complicado. Claude es un ejemplo de un personaje que sigue siendo mudo también en posteriores apariciones, como cuando CJ se lo encuentra en *San Andreas*. A diferencia de él, CJ no se corta un pelo hablando y le llama "mudo tonto del culo" a la primera de cambio.



Crono
Aparece en: Chrono Trigger

6 La forma en la que Squaresoft clavó el personaje de Crono en *Chrono Trigger* es un ejemplo de cómo un personaje silencioso puede ayudar a la inmersión. Como en muchos otros héroes, podías reemplazar el nombre por defecto al empezar el juego, pero aún así, muchos NPCs del juego se referirían a ti como Crono. Sumémosle a esto una historia que ayuda a sentir empatía y obtienes un personaje genial sin que tenga que decir una sola línea de diálogo. Y si tenemos en cuenta que en uno de los finales Crono habla y los personajes flipan, pues ya tenemos cerrado todo el embrollo.

Chell
Aparece en: Portal

7 '¿Estás escuchando?' pregunta GLaDOS tras estar un buen rato soltándote un monólogo, a ti, Chell, muda por decisión propia. Erik Wolpaw, coguionista de *Portal*, dijo en su día que Chell no es muda sino que simplemente responde así a sus circunstancias: "Siempre he tenido la sensación de que Chell simplemente está de mala leche durante todo el juego por lo que tiene que hacer y no quiere darle a nadie el gustazo de escuchar una respuesta por su parte". Cuando nos enteramos de que Chell simplemente las mata callando, empezamos a temerla más que a GLaDOS...

Alcatraz
Aparece en: Crysis 2

8 Posiblemente, lo mejor de *Crysis 2* es que su protagonista es mudo. Si tenemos en cuenta el resto del repertorio de personajes y lo subdesarrollados y unidimensionales que son, preferimos tener un personaje que no dice nada a tener a otro que no dice más que tonterías. Crytek quería copiar a *Half Life 2* con su propio mudo, pero el resultado no podría estar más lejos de la obra cumbre de Valve. Su silencio está más o menos justificado porque sabemos que ha sufrido heridas muy graves en el torso y que lo único que le mantiene con vida es el traje, que decidió que el habla no era una función vital imprescindible.

Jak
Aparece en: Jak & Daxter

9 En sus secuelas, Jak es un personaje hablador y un puñetero pesado. Quizá los experimentos de Dark Eco son los culpables de ello. Sea como fuere, en el primer juego, Naughty Dog hace las cosas bien y el tipo es mudo. Y resulta gracioso, porque de vez en cuando parece que el personaje va a decir algo vital y Daxter le interrumpe antes de que empiece. El silencio es un mecanismo más para desarrollar el sentido del humor de la franquicia. Es una lástima que las secuelas hayan sido cada vez peores y que el brillo de los personajes haya sido sustituido por una verborrea que a nadie gusta.

Link
Aparece en: The Legend of Zelda

10 Pues claro que tenía que aparecer en este juego. Link era en realidad un nombre que tenía que reflejar el 'enlace' entre el avatar del juego y el jugador, por lo que no sorprende que el niño verde de orejas puntiagudas haya permanecido mudo salvo para decir "Excuuuuuse me, princess" en cierta serie de animación horrible. Link no habrá ganado diálogos con los años, pero sí expresividad suficiente para que cada encarnación tenga su propia personalidad. En un juego donde siquiera hay doblaje, sino solo vocecillas recreadas con ruiditos monos, que el protagonista no hable parece algo lógico y una seña más de identidad.

La trastienda

TODO LO QUE NECESITAS PARA ESTAR A LA ÚLTIMA

WOXTER I-VIDEO CAPTURE 1100

FABRICANTE **WOXTER** PRECIO: **139 €**

A MUCHOS jugadores les encanta compartir sus mejores partidas, no solo para mostrar a los demás de lo que son capaces, sino también para enseñar a otros cómo superar algunos niveles o misiones que destacan especialmente por su complejidad. Para poder llevar esto a cabo es preciso emplear dispositivos como la Woxter i-Video Capture 1100, una capturadora de vídeo HD híbrida con la que podrás grabar y compartir tus aventuras más emocionantes en los juegos de última generación.

La unidad, que es compatible con Xbox One, PlayStation, Wii y PC, tiene un funcionamiento sencillo e intuitivo: basta con apretar un botón para comenzar a grabar directamente. Además, la i-Video Capture 1100 tiene un modo de funcionamiento híbrido, ya que puedes utilizarla conectándola al ordenador mediante un cable USB y guardar, o bien emplearla de forma autónoma grabando el contenido directamente en una tarjeta SD, sin necesidad de encender ningún otro dispositivo. Así podrás transportar la capturadora y utilizarla en cualquier parte.

Con este dispositivo podrás grabar con una resolución máxima de 1080p con compresión H.264, gracias a lo cual tus partidas quedarán guardadas con la máxima calidad. Además, cuenta con entradas HDMI e YPbPr para DVD Blu-ray, consolas, descodificadores, etc. También incorpora los programas de edición Power Director y Medio Espresso, función de captura de vídeo a pantalla completa y soporte de las funciones PIP y POP.

Con i-Video Capture 1100, podrás revivir cuantas veces quieras los mejores momentos de tus títulos favoritos y compartirlos con tus amigos a través de Internet.



GCW-ZERO

FABRICANTE **GCW** PRECIO: **149 €**

EL CROWD-SOURCING HA dado lugar a una revolución en el mercado: las plataformas de hardware de código abierto independientes. Una de las que más atención ha despertado en nuestro mundo online es la GCW-Zero.

Su aspecto más destacable es que permite a los usuarios ejecutar numerosos emuladores, desde NES hasta PlayStation (aunque no los trae preinstalados). Como funciona con Linux, podrás ejecutar en ella bastantes programas de código abierto en un dispositivo que, por otro lado, se perfila como alternativa a las últimas tendencias portátiles. Como tal, ofrece pocas funcionalidades, por lo que quizás resultará algo cara para algunos.

Dicho esto, es una consola claramente diseñada para un tipo de jugador dispuesto a esforzarse para sacar lo mejor de lo que ofrece, a dedicarse a llevar más allá el procesador de 1 GHz y sus 512 MB de RAM, instalar el software que prefiera, cambiar el sistema operativo si lo desea, o usarla en exclusiva para probar su propio software. La GCW-Zero es una plataforma realmente abierta, por lo que será muy tentadora para quienes busquen este tipo de producto.

NO TE LOS PIERDAS



GIGABYTE GA-Z97X-GAMING G1 WIFI-BK

Gigabyte nos propone una espectacular placa base de la su serie G1, diseñada específicamente para jugar. Está preparada para los nuevos procesadores Intel Core de 4ª y 5ª generación y ofrece un rendimiento muy elevado. **399 €**



CREATIVE SOUND BLASTER E1

La Creative Sound Blaster E1 es una tarjeta de sonido con amplificador de 600 ohmios para auriculares, PC, Mac, teléfonos y tabletas. Incluye procesado avanzado del audio en tiempo real y sonido sin compresión de gran calidad. Recomendada para jugar y escuchar música en todo tipo de dispositivos móviles. **49,99 €**



RAZER JUNGLECAT

Diseñado para encajar a la perfección con el iPhone, este controlador viene con una app para iOS que permite redefinir todos los botones y funciones, así como ajustar la sensibilidad a la presión. Puede guardar hasta 20 perfiles personalizados. **99 €**



WORLD OF TANKS RAZER KRAKEN PRO

FABRICANTE **RAZER** PRECIO **89,90 €**

Tras el ratón Razer DeathAdder y la alfombrilla Razer Goliathus, ambos personalizados con motivos del juego, la gama de productos con licencia oficial de *World of Tanks* se amplía con los auriculares World of Tanks Razer Kraken Pro.

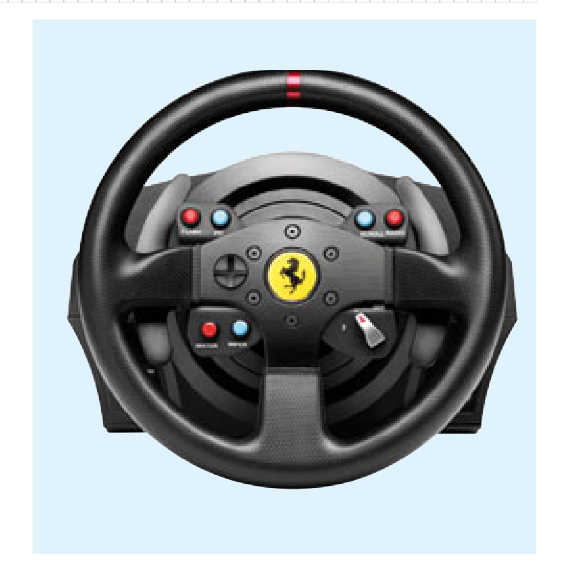
Los auriculares integran sendos altavoces de 40 mm que ofrecen un sonido limpio y unos bajos potentes, a lo que hay que añadir aspectos como una frecuencia de respuesta de 20 Hz – 20.000 Hz y una impedancia de 32 Ω a 1 kHz, micrófono unidireccional y la posibilidad de personalizar el sonido con el nuevo software Razer Surround Pro, que mejora el audio estéreo para convertirlo en surround virtual 7.1.

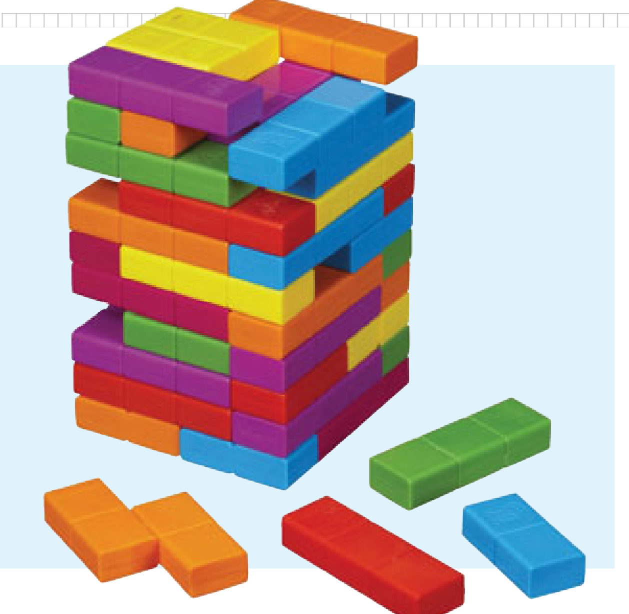
Las primeras 20.000 unidades de estos auriculares incluirán unos códigos para conseguir 1.500 monedas de oro del juego *World of Tanks* y 7 días de cuenta premium en el mismo.

THRUSTMASTER T300 FERRARI GTE

FABRICANTE **THRUSTMASTER** PRECIO **369,99 €**

El T300 Ferrari GTE es una réplica a escala 7:10 del volante del famoso Ferrari 458 Challenge y transmite sus mismos valores: rendimiento, carácter y precisión. El producto, compatible con PC y con licencia oficial para PS3 y PS4, combina la potencia de un motor industrial Force Feedback sin fricción con un nuevo sistema de correa doble de 1080 grados para lograr efectos realistas y un rendimiento muy fluido. La atención prestada a los detalles se hace evidente en aspectos como el revestimiento reforzado con textura de goma, sus 6 botones de acción, D-pad, dial Manettino y 2 grandes levas metálicas secuenciales de cambio de marchas que giran a la vez que el volante. El ángulo de rotación es ajustable (desde 270 hasta 1080°), y también el eje de dirección, en tanto que los pedales metálicos admiten seis posiciones distintas cada uno. Una verdadera joya para los amantes de las carreras.





TETRIS JENGA

FABRICANTE **HASBRO** PRECIO **14,99 €**

La Jenga es un juego de rabiosa actualidad que consiste en quitar bloques de una pila y colocarlos de nuevo en la parte superior, mientras que en el Tetris lo importante es encajar bloques con distintas formas para eliminar hileras de la pila y evitar que ésta suba demasiado. Dejando a un lado el hecho de que ambos utilizan bloques y pilas, la verdad es que no puede decirse que tengan demasiado en común. Sin embargo, lo que en principio parece una fusión de marcas ideada por el márketing, aporta algo que nos gusta mucho. Nos referimos a los bloques del Tetris, que hacen que la dificultad suba considerablemente gracias a sus diferentes formas, lo que a su vez implica nuevos niveles de estrategia a la hora de jugar.



Una publicacion realizada por el equipo de Digital Camera

GUÍA PRÁCTICA DE PHOTOSHOP

GuíasPrácticas
Photoshop
50 TRUCOS INCREÍBLES
✔ Crea fotos en ByN, posterizados en color, efectos de infrarrojos y HDR
✔ Ideas inspiradoras y técnicas contrastadas
✔ Convierte imágenes en copias Polaroid, dibujos a pluma *y mucho más*
Para todas las versiones de **Photoshop y Elements**
Publicación realizada por el equipo de Digital Camera
132 páginas de tutoriales fáciles de seguir
Consejos expertos para desarrollar tu técnica

CD-ROM:

- Programas
- Tutoriales en vídeo
- Las imágenes necesarias para seguir los cursos

✔ Recrea tratamientos clásicos como clave alta o enfoque suave
✔ Aplica efectos de ByN, infrarrojos e incluso 'tintado a mano'
✔ Cambia el día por la noche e imita el look de película
✔ Haz tus propias copias Polaroid, postales vintage y mucho más

YA A LA VENTA. BÚSCALA EN TU QUIOSCO

EL CIERRE

por Bruno Louviers

Lo viejo es lo nuevo nuevo

→Te quiero, Wolfenstein: The New Order

Ya hemos visto a los estudios independientes rescatar fórmulas de hace un porrón de años y sacar juegos estupendos que actualizan y revitalizan sus ideas. De hecho, es casi una seña de identidad de buena parte de la producción indie. Sin embargo, los grandes estudios aún parecen tener miedo a mirar al pasado y a rescatar las viejas mecánicas que dieron la campanada. Es necesario echar la vista atrás cada cierto tiempo para no perder el rumbo, para analizar cómo se ha llegado hasta el presente y poder alcanzar un futuro mejor. Por eso soy el fan número uno de *Wolfenstein: The New Order*, porque es capaz de abrazar sin tapujos cosas completamente olvidadas en los FPS como las armaduras, los inventarios de armas con más de dos rifles o los menús insultantes cuando quieres abandonar la partida. No hay nada de malo en disfrutar echando una partida online con los amigos al *Battlefield 4*, pero a DICE no le vendría nada mal recordar qué hubo antes que ellos porque la fórmula del FPS bélico empieza a oler que apesta. Parece mentira que las mecánicas viejunas de hace 20 años resulten más frescas que las de este juego olas de *Call of Duty*.





GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **ESTHER TAPIA**
Directora del Área Comercial Nacional de Prensa **MARTA BILBAO**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de Impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos Humanos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **LUIS JORGE GARCÍA**
Redactor Jefe **ALEXIS CANALES**
Redacción **SANTIAGO BLÁZQUEZ, PEDRO ARRANZ**

Colaboradores
PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, BRUNO TOLEDANO VARGAS, LÁZARO FERNÁNDEZ y **AV DESIGN**

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**
Jefe de Producción **JORGE BARAZÓN**

C/ORDUÑA, 3, 28034 MADRID
TEL: 91 586 33 00
GAMES@GRUPOZETA.ES

ÁREA DE REVISTAS
Adjunto a la Dirección de Área **CARLOS FRANCO**
Directora de Marketing **SOFÍA RUIZ**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**

SUSCRIPCIONES, NÚMEROS ATRASADOS Y ATENCIÓN AL LECTOR
902 05 04 45 DE 9 A 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ENRIQUETA MONTOLIU**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

CENTRO: LUIS RODRÍGUEZ, Mª JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/Orduña, 3, 28034 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema arcas +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com;* **FRANCIA / BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr;* **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl;* **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk;* **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net;* **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com;* **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com;* **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr;* **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com;* **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com;* **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com:* **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444- *ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotocobrhi, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: B-9134-2012
PRINTED IN SPAIN

GAMESTM
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



gamesTM no se hace responsable de la opinión de sus colaboradores en los trabajos publicados, ni se identifica necesariamente con la opinión de los mismos. Así como tampoco de los productos y contenidos de los mensajes publicitarios que aparecen en la revista, que son exclusiva responsabilidad de la empresa anunciadora.

gamesTM se publica con licencia de Imagine Publishing Limited. Todos los derechos del material licenciado, incluyendo el nombre gamesTM, son propiedad de Imagine Publishing Limited y no pueden ser reproducidos, ni total ni parcialmente, sin el consentimiento previo y por escrito de Imagine Publishing Limited. ©2012 Imagine Publishing Limited. www.imagine-publishing.co.uk

© Imagine Publishing Ltd 2012/2013

ISSN 1478-5889





Alma de gamesTM
¿Muere de nuevo en septiembre?

A:OK

Digital Camera

La revista para el fotógrafo de hoy



Búscala en tu quiosco habitual

¡PREPÁRATE PARA PATEAR CULOS SIN PARAR!

KICK-ASS 2

Adéntrate en una emocionante aventura con acción a raudales reviviendo las increíbles escenas del éxito de Hollywood "Kick-Ass 2"

Una peligrosa amenaza se cierne sobre Nueva York y sólo Kick-Ass puede detenerla

¡Combate contra innumerables hordas de enemigos, ponte la máscara, prepara tus artilugios y prepárate para patear culos!















Kick-Ass 2 is © 2013 Marv Films. Kick-Ass 2 is a trademark of Marv Films & Universal Pictures. Freedom Factory Studios and related logos are trademarks or registered trademarks of Freedom Factory Studios in EU and other countries.All other trademarks and copyrights are property of its respective holders. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", and the "PS" Family Logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.